CLUB Nintendo®

CONOCE A:
SINK OR SWIM (SNES)
POWER PIGG'S (SNES)
KIRBY'S BLOCK BALL (GB)

SUPER MARIO 64™

CONOCE LO NUEVO EN
NUESTRO REPORTE DEL E3
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64
KILLER INSTINCT 64
PARA EL NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT ULTIMATE
DONKEY KONG COUNTRY 3
PARA SUPER NINTENDO

TOY STORY
DONKEY KONG LAND 2
PARA GAME BOY

TIPS DE:
DOOM
SUPER MARIO RPG

CHECA EL NUEVO

GAME BOY POCKET

INCLUYE EL COMIC
STREET FIGHTER II

Año 5 No.7
Precio $12.00 M.N.

0 10722 85658 8 07

Para Hacer Travesuras con Gran Estilo.

Club Travesuras,
el programa para niños
de Hoteles Camino Real.
Donde podrán jugar,
pintarse la cara,
mojarse, cocinar, etc.,
mientras usted
se divierte y descansa
plácidamente, sabiendo
que ellos están seguros
y bajo el cuidado
de "Los Amigos",
sus jóvenes anfitriones,
y quienes conducirán
a todos los niños
en esta gran aventura.
En Club Travesuras
sólo juegan niños
de 5 a 12 años,
no tiene costo adicional
y no importa con qué
tarifa se hospede.

HOTELES
DE
GRAN
ESTILO

CAMINO REAL®

Disfrute el Gran Estilo de Hoteles Camino Real en Acapulco Diamante • Cancún • Cuernavaca, Sumiya • Las Hadas, Manzanillo Mazatlán • Puerto Vallarta. Para reservaciones consulte a su Agente de Viajes o llámenos al **227-7200** en la Ciudad de México o al **91 (800) 90-123** del interior de la República. Vigente del 1º de julio al 31 de agosto de 1996.

EDITORIAL

Estamos a punto de entrar a una nueva era.

No queremos ser exagerados, pero así es como vemos el futuro con la llegada del Nintendo 64. Ahora que pudimos conocer en el E3 la versión final de Super Mario 64 y que hemos tenido la oportunidad de conocerlo un poco más a fondo, no deja de maravillarnos la nueva sensación y emoción que nos deja al jugarlo. Afortunadamente hemos logrado no acostumbrarnos a los extraordinarios avances tecnológicos que se van dando en los videojuegos y por eso podemos todavía asombrarnos al ver Super Mario 64, un título que viene a enseñarle a todo el mundo que todavía se pueden crear juegos muy creativos y diferentes. Este juego no se parece a ningún otro que tú hayas visto o jugado... y además es superentretenido, no sólo para los más experimentados y exigentes videojugadores, sino también para quien nunca se haya atrevido a tomar un control (muy común entre los adultos) quien puede divertirse un buen rato sólo moviendo a Mario de aquí para allá.

En este año saldrán bastantes títulos para el N64 entre ellos de deportes, de peleas y sobre todo varios tipo Doom, porque es algo que el sistema puede hacer con mucha facilidad, pero no cabe duda, después de ver el Super Mario 64, que el éxito de Nintendo no descansa solamente en la más avanzada tecnología, sino también en lacreatividad de gente como Shigeru Miyamoto, un videojugador que sabe perfectamente lo que nos gusta a los videojugadores.

SUMARIO

DR. MARIO 03
NUESTRA PORTADA:
SUPER MARIO 64 08
TIPS DE:
KIRBY'S BLOCK 10
DOOM 18
S.O.S. 14,27,28
INFORMACION SUPERNESESARIA:
POWER PIGG'S 16
S.O.S. SINK OR SWIM 24
MORTAL KOMBAT 3 KLUB 30
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES 31
SECCION RPG:
SUPER MARIO RPG 34
LOS RETOS DE MARIO 41
LOS RECORDS 44
REPORTE DEL E3 LOS ANGELES '96 50
INCLUYE INFORMACION DE NINTENDO 64, SUPER MARIO 64, KILLER INSTINCT 64, PILOTWINGS 64, MORTAL KOMBAT ULTIMATE, DONKEY KONG COUNTRY 3, DONKEY KONG LAND 2 Y MUCHOS OTROS
LOS GRANDES DE NINTENDO 78
RETO MARIO'S PICROSS 79
EXTRA 80
COMIC STREET FIGHTER II 81

Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

Si te enojo no encontrar rombo en la portada ¡no lo tomes tan a pecho!

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO
Año V #7 Julio 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Advertising
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1996 CLUB NINTENDO Año 5 #7, Revista mensual, Julio de 1996, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

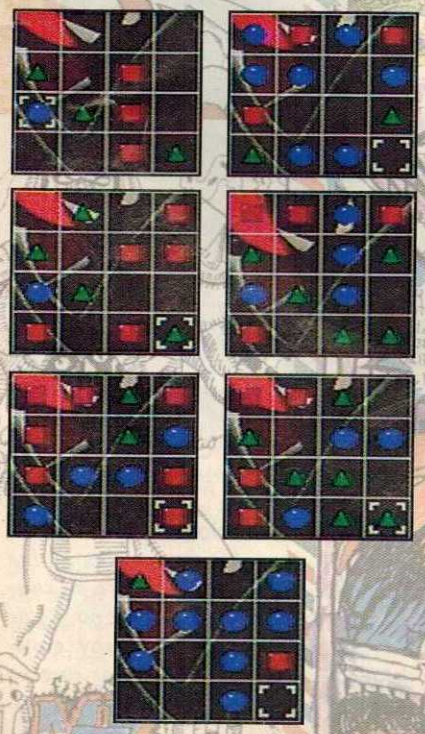
SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1996 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO

Un día estaba jugando Batman, The Animated Series. Pasé el nivel 1 cuando el peor enemigo de Batman gritó: "Ya apaga esa cochinada y ve por las tortillas" y como el trabajo es antes que el placer tuve que memorizar el password y al regresar e introducirlo no entró; lo modifiqué y entré al nivel 2 pero lo raro es que al presionar Start mostraba en el número de vidas "T" y conforme se iba acabando marcaba "S", "E", "R" (REST) y luego la cuenta regresiva del 9 al 0. El caso es que seguí jugando y aquí están los passwords con más de 10 vidas en cada nivel.



MAO RIVERA SANCHEZ ARMAS
Tlaxcala, Tlaxcala

Se nos hace muy interesante, pero nos dejaste con una gran duda ¿todavía llegaron las tortillas calientitas?

◆

A la pregunta "¿Habrá juegos en el N64 programados tipo caricatura o sólo se utilizará la tecnología ACM?" han contestado que sí pero todavía no muestran fotos.

M.A.V.M.
Apodaca, Nuevo León

El Nintendo 64 podrá utilizar cualquier técnica de programación utilizada en los sistemas anteriores, pero sería un desperdicio.
Es como si alguien siguiera haciendo programas de T.V. en blanco y negro si les es más fácil hacerlos en color. La técnica que más se está usando son gráficos "real-time" o sea que se generan en el momento que juegas; esta es una de las grandes ventajas que proporciona el procesador del N64, aunque también habrá gráficos en ACM como en el juego KI2 (sólo los personajes pues los sets virtuales se construyen en tiempo real) o incluso gráficos digitalizados en la versión Mortal Kombat 64.

Mortal Kombat 64

Todavía no hemos mostrado fotos porque nadie ha mostrado un juego con gráficos de caricatura, pero a algún loco más adelante seguro se le ocurrirá una buena razón para usar esta técnica.

◆

En un juego japones llamado Flying Dragon leí las palabras "Hiryu-No-Ken" ¿Qué significa? se despide de ustedes.

Super Saiyan Grado 2
Estado de México

Nuestra traductora de japonés nos dice que traducir no es tan fácil ni tan literal como en otros idiomas y que tendría que ver en dónde y cómo se aplica, pero que Hiryu es nombre y puede ser el de Dragón de Fuego. "No" significa propiedad, pertenencia y Ken es una fuerza, poder, energía. Entonces la traducción sería algo así como "La energía del Dragón de Fuego".

◆

Díganme: Teniendo un voluntario para hacerlo (Spot) un título original (ENROLATE no todo es darle duro al botón) y un montón de títulos excelentes ¿Qué esperan para hacer una sección para los aficionados a los juegos R.P.G.?

Pepe Ilitzky
Guadalajara, Jalisco

Pues al fin estamos preparados para iniciar esta sección como tal (ya habíamos estado incluyendo información de R.P.G.'s).
Los lectores mandan en esta revista.
NOTA: Al decir "los lectores mandan" nos referimos a que "mandan cartas" con sus sugerencias, no se vaya a mal interpretar.

◆

La televisión marca Panablack dice tener "protección anti-videojuegos" ¿eso significa que no se pueden jugar?

Marco Antonio Martínez
León, Guanajuato

Bueno, entre muchas de las "monadas" que tienen los modelos Panablack de Panasonic encontramos la función de "Channels Lock Out" y que significa que se podrán bloquear tantos los canales de juego (el 3 y el 4) así como los de Audio / Video por hasta 48 horas, no tanto porque le hagan daño a la tele, sino para que los papás puedan restringir su uso.
Es recomendable, como ya hemos dicho, que si pones pausa por períodos prolongados, apagues la tele para no manchar el cinescopio en cualquier modelo de televisión.

◆

Al teneminar Power Rangers the Movie habla de algún código secreto. Seguí las instrucciones de terminarlo en Hard pero al terminarlo se fue la luz y al volver a hacerlo no salió. ¿Podrían pasar el código?

Jose Luis Molina Rodriguez
Santa Catarina, Nuevo León

El código es para comenzar el juego ya convertido en Power Rangers y se ejecuta de la siguiente forma: Al principio del juego ve a la pantalla del título donde escogen uno o dos jugadores y ahí realiza la secuencia Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, X, B, Y, A. Si lo haces bien oirás un trueno y verás un flash en la pantalla. Ya que andamos con esto de los Power Rangers y los códigos, te diremos que así como sacaste este código también sale uno en el juego MMPR Fighting Edition y el cual sirve para escoger al jefe: En la pantalla de selección de personaje (del modo de Vs.) pon el cursor en cualquiera de los personajes y entonces simultáneamente presiona y mantén los botones Y, X y Start. Si lo haces bien entonces podrás escoger a Ivan Ooze para jugar como él.

Estos trucos nos los mandaron: César Alberto Rodríguez, Mario Elenes González y Ricardo Acibeiro.

¿Cuántos licenciatarios hay actualmente para el Virtual Boy?

Carlos Daniel Borrego
Pachuca, Hidalgo

Nintendo tiene Galactic Pinball, Golf, Mario Clash, Mario's Tennis, Nester Funky Bowling, Panic Bomber, Red Alarm, Teleroboxer, 3D Tetris, Vertical Force, Virtual Boy Wario Land y próximamente Bound High y Dragon Hopper; Atlus tiene Jack Bros; Kemco tiene Virtual League Baseball y Ocean tiene Water World.

En la revista año 5 # 4 página 26 en el artículo sobre DigiPen hay una foto de Tusk igual a la de su portada, aunque viendo hacia el otro lado ¿Qué no este tipo de imágenes sólo se puede hacer con un equipo Silicon Graphics?

STEVEN Tyler
México, D.F.

Lo que se ve es solo una imagen de Tusk que ese chavo puso en el "Desktop" de su computadora (aunque DigiPen tiene computadoras Silicon Graphics.)

Un amigo tiene un hermano que consiguió Killer Instinct 2 para Super Nintendo cuando viajó a Estados Unidos y ustedes dicen que apenas salió en Arcadias, ¿Cómo esta eso?

Luis López Camacho
México, D.F.

Imposible. Desafortunadamente hay chavos que inventan chismes tal vez para lucirse, pero si no lo ves, no lo creas (al menos que te lo diga Club Nintendo).

El término "Arcadias" que utilizan, hasta cierto punto está mal utilizado. Se puede pensar que es la traducción del Inglés de "Arcade" (Galería Comercial). Tal vez el término correcto sería "Máquinas recreativas o de Galería" (antes se le conocía como "Recreativas"). También se le conoció como "Chispas" y "Maquinitas" Arcadia no existe en castellano. Otro término que se confunde es "Anime" que se pronuncia animee.
No se puede utilizar el término "película anime" ya que anime se refiere implícitamente a una película.

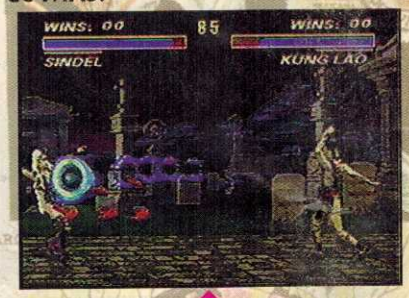
Rubén A. L.
Campeche, Campeche

Tienes toda la razón respecto al término anime. Ahora sobre las máquinas de Arcadia, como lo has leído aquí, nunca hubo un nombre que alguien oficialmente le hubiera dado. Incluso aquí también les decían máquinas de Arcada o de Arcade (arqueid). En Estados Unidos les llaman también Coin Up (Operación de moneda). Aunque no hay una traducción exacta así las conocemos ya, porque adoptamos este término. Es como cuando decimos "jugabilidad" para traducir playability y aunque no existe esta palabra en español, no encontramos una que lo defina mejor ¿oquei?

Vi atrás de la caja de MK3 que el juego tiene 12 escenarios y sólo aparecen 10. Yo creo que una de esas escenas es donde sale Smoke. Si es así ¿qué otra falta?

Alejandro Morales M.
Celaya, Guanajuato

Hace más de un año que Williams presentó este juego en el E3 del 95 y entonces tenía programada la escena del cementerio, aunque como casi siempre, en la versión final cambio y esa escena fue removida del juego (tal vez para ahorrar memoria), sin embargo, aquí te mostramos una rara foto: Precisamente la escena del cementerio de la versión del SNES de MK3.



En MK3 aparece una escena de Shao Kahn's Tower en la página 11 del manual igual a la de Arcadia y en la página 14 en la escena de The Pit 3 en el fondo aparece el portal dimensional también igual que en Arcadia ¿hicieron el manual con prototipo?

José Araujo
Campeche, Campeche

Ya en otras ocasiones hemos mencionado que los manuales y las cajas de los juegos siempre se realizan a la par del videojuego y por lo tanto muchas veces hay cambios en el juego y las fotos que se ven en los impresos no tienen

nada que ver con alguna de las escenas del juego. Rápidamente viene a nuestra mente ejemplos como los de Battletoads y Super Mario Bros. 3 para NES o Street Fighter II y Mortal Kombat II para SNES.

¿De cuántos hits es lo máximo que se puede hacer un combo en MK3? Pregunto porque en el manual dice que el máximo es 7 pero en la revista 4 # 12 se ve un combo de 10 con Kabal ¿es foto de prototipo?

Julio César Amaya Ruiz
Durango, Durango

¡Vaya que si este juego genera dudas! El manual está en lo correcto cuando dice que lo máximo son 7 golpes en un combo, pero se refiere a los combos en cadena que tú haces al presionar una secuencia de botones, pero como has de saber (o lo has sufrido) después de estas secuencias todavía puedes conectar algunos golpes o poderes con ciertos personajes como Kabal, Sheeva o Nightwolf. Recuerda que todo es cuestión de creatividad.

...los lectores somos una familia de videojugadores unidos por una revista: Club Nintendo.
No debemos pelear por ser el # 1 sino demostrarlo ¿cómo? apoyando a nuestra revista en todo momento y todo lo posible (criticando, echando flores, colaborando con descubrimientos, etc.)
Todos somos # 1 desde los más antiguos hasta los más recientes. Así pues no nos consideramos un lector más en la manada ni pelear por ser el #1 para presumir. Todos somos cuates y nadie es mejor; espero que esto haga reflexionar a todos los cuates de la revista que ser el lector #1 no es título de un solo lector sino de todos los videojugadores que forman la revista, nuestra revista.

Vladimir Guerrero
Aguascalientes, Aguascalientes

Ya antes publicamos una carta como la tuya y estamos de acuerdo pero nos ha encantado la creatividad de los lectores para poner su número. Gracias por tu carta.
Tu revista #1

Ustedes publican información muy buena sobre los videojuegos de moda, pero ya no escriben cosas que estuvieron de moda como Street Fighter 2 y MKII. Favor de volver a publicarlas o decirme como conseguir información. Saludos

Jorge A. Bustos
Monterrey, Nuevo León

No nos gusta repetir la información publicada por respeto a los lectores que nos siguen, pero sí seguiremos publicando sobre juegos clásicos. Seguramente tienes algún cuate que tenga los números de Club Nintendo donde salió la información. Suerte y gracias.

¿El póster de Miss Club Nintendo fue hecho con Silicon Graphics?

Marco Antonio Mtz.
León, Guanajuato

No. Se trata de un modelo de 30cms de altura y a la cual fotografiamos y le incluimos un fondo del juego.

¿Por qué en la revista año 5 # 3 dicen "Para este número prometimos un análisis del juego de Sailor Moon, pero por extraños motivos no pudo ser incluido, pero para el próximo número no te lo vayas a perder" ¿Cuáles son los extraños motivos?
¿Son técnicas que usan para mayor venta de revistas? Por favor contesten con franqueza.

Martín Praxedis Mendoza
Veracruz, Veracruz

Ya habíamos contestado algo, pero sí queremos dejarlo muy claro. Ya hasta hicimos el análisis, pero la llegada a México se retrasó hasta saber cuántos seguidores estarían interesados en adquirirlo, ya que Itochu tiene que importar una gran cantidad de cartuchos de este título de europa y la serie de T.V. apenas arrancó. Habrá que ver más adelante la expectación que despierte.

Me confundí con lo que dijeron de que en Japón el N64 no iba a incluir cartucho ¿En América tampoco? ¿Cuánto van a costar los cartuchos? ¿Cuánto van a costar los controles?

Alejandro Ulloa Cisneros
Guanajuato, Guanajuato

Pues aunque por el precio al que saldrá este increíble sistema dudábamos que fuera a incluir un juego, teníamos la esperanza que así fuera. Desafortunadamente no vendrá con cartucho, los cuales calculamos que costarán aproximadamente entre $750.00 y $850.00 el control adicional estará aproximadamente en $250.00 y $300.00

¿Los Bugs de los juegos se transmiten como si fueran virus que infectan al sistema? ¿Es como las computadoras o ya vienen en la programación?

Victor Manuel Ramos
León, Guanajuato

Como hemos dicho son errores en la programación. El programador no considera que el videojugador hará una locura ilógica y entonces no cubre ese "hoyo" en la programación.
El otro día Spot nos hizo la pregunta de ¿Cuáles son los juegos que más Bugs tienen? Su respuesta fue de lo más acertada: ¡Los juegos que más se juegan! y es lógico ya que entre más videojugadores haya buscando en un juego, más fácil será encontrar en él esos "hoyos" en la programación.

Hace tiempo mostraron imágenes nítidas del Virtual Boy. Lo vi en la revista, en el programa, en la presentación y mucha gente nos encantó a tal grado de comprarlo porque bien lo valía, pero ahora nos encontramos de que casi ya no hablan de él siendo un sistema con un tremendo potencial.
Mi suplica es que no hagan de lado a

este fabuloso aparato.

ALEJANDRO ULLOA LOPEZ
JESUS BARRAZA LOPEZ.
México, D.F.

Tienes toda la razón, lo que pasa es que no tenemos el costoso aparato que permite fotografiar imágenes del V.B. y estamos haciendo lo posible por contar con él cuanto antes. Las imágenes que antes mostramos las sacamos en un viaje a Nintendo en Seattle.

◆

En Street Fighter ¿Cuál es la palabra correcta Shadowlaw o Shadaloo? Porque la primera la utilizan en ~~la película de~~ Animee y en el comic y la segunda en la Ultima Batalla.
Se despide su fanática # ¿?

CDZ III
Monterrey, Nuevo León

Ambas son correctas. La diferencia es fonética, o sea de como se oye. Si recuerdas en nuestro curso de japonés hay 3 tipos de escritura: Kanjis, escritura tradicional a base de símbolos; Hiragana, la escritura que se usa para enseñar a los niños el japonés mientras dominan los kanjis y el Katakana, que se usa para pronunciar en japonés palabras extranjeras tal como se oyen en su idioma original.
Los japoneses escribieron en Katakana (SHA) シャ (DO) ドー (RU) ルー o sea Shadoru que es como ellos escuchan "Shadow law" y que significa algo así como "Ley sombría", pero cuando esa palabra viene de regreso a América, los norteamericanos la adaptan como Shadoloo (pronunciando Shadolu).
Incluso los japoneses a falta de la "L" cuando escriben con letras arábigas lo escriben Shadoll, tal como aparece en este fragmento de comic.

Otro ejemplo es la palabra que ellos tomaron del Inglés Elevator (y que se pronuncia Eleveitor) ellos la escriben y pronuncian como "ereveitoru" pues no tienen signos ni para la "L" ni para la "R" sola, sino siempre acompañada de una vocal.
Es como la palabra suéter que nosotros tomamos del Inglés Sweater.
El caso es que si lo quieres decir en Inglés di Shadowlaw, si lo vas a decir en japonés pronúncialo Shadoru y si lo quieres pronunciar en Español tendrías que decir Shadolú o Shadoulo. Ojalá hayas entendido porque nosotros nos hicimos bolas.

◆

Si no mal recuerdo dijeron que Ocean organizó un concurso con el juego Jurassic Park en el que había que descifrar una clave. Yo lo jugué y encontré todos los huevos y las letras R, D, R, H, E, N, O. Pero no logro escribir alguna palabra ¿Cuál es el mensaje oculto? En la revista año 3 # 5 página 3 dicen quién ganó pero no cuál fue la respuesta.

Augusto Japhet Avila Ursta
México, D.F.

Con esas letras formas DR. HORNE quien fue el Paleontólogo en quien Spielberg se inspiró para crear al Dr. Alan Grant protagonizado por Sam Neill.

◆

Hace unos días renté Donkey Kong Country que por cierto era de España y estaba en Español pero cuando iba a grabar sólo se quedaba grabado al resetear pero si lo apagábamos y luego lo prendíamos ya no estaba salvado ¿Por qué pasó esto?

Esteban Alberto Falcon Rdz.
San Buenaventura, Coahuila

Hace tiempo dijimos que se trató de una copia pirata del juego a la cual, para ahorrarse dinero, no le pusieron la batería que tiene el juego original y que salva tus avances.

◆

Por favor incluyan más información del Virtual Boy. Sé que es difícil incluir tanta información lo mismo nueva que clásica, pero piensen que ya viene el Nintendo 64 y es tiempo de que la revista crezca en páginas aunque aumente su precio lo cual no importa ya que es la única revista de videojuegos en México. Esta idea se las doy porque veo que los lectores piden información nueva y otros información clásica. Hay que darles gusto a todos.

Andrés E. Héctor Mendoza
Yanga, Veracruz

Del Virtual Boy, ya habrás leído la razón. Por otra parte, como leemos todas y cada una de las cartas que llegan a la revista nos es más fácil diseñar el balance de la información. Respecto al precio no ha sufrido incremento alguno desde Marzo de 1995 (hace 17 números) y por tanto la situación es difícil. Hemos querido incrementar páginas, al menos para incluir el tan solicitado póster, pero no se ha tomado decisión alguna. Cuando lo hagamos será siempre pensando en nuestros lectores sin importar si somos la única revista en México o no.

◆

Yo ya estoy preparada para usar mis extremidades superiores con absolutamente todos sus huesos en el nuevo sistema de Nintendo:

Clavícula	2
Omóplato	2
Húmero	2
Cúbito	2
Radio	2
Carpo (muñeca)	16
Metacarpo	10
Falanges (2 en el pulgar, 3 en los otros dedos)	28
Total	64

Atentamente
Ana Tómica

Pues ya vamos por menos tiempo. Recuerden que para escribir a Club Nintendo es mejor si incluyes todos tus datos: Nombre completo empezando por Apellidos para localizar fácilmente tus cartas anteriores, Seudónimo (si así lo quieres), Teléfono (si tienes), Fecha de nacimiento, Fecha en que escribes tu carta y Lugar de dónde escribes.
Nuestra dirección es:
Pestalozzi # 838 Col. del Valle
México, D.F. C.P. 03100

◆

Si ya te atrasaste, ponte al corriente:

1.- Llama a los teléfonos para saber si aún hay existencia de los números que te hacen falta.
2.- Ve a la Oficina de Correos y paga por tu Giro.
3.- Envíalo a: Calle Monterrey #6 Col. Roma México, D.F. 06700 ó también a: Calzada Vallejo #1020-B Col. Industrial Vallejo México, D.F. 02300
4.- Espera de 4 a 6 semanas por tu envío.

Tarifa Correo Registrado

0 a 1 kg. D.F. $5.20 — Interior $6.50
1 a 3 Kgs. D.F. $7.80 — Interior $9.80
(Se calculan aproximadamente 4 revistas por kilo)

Envía tu Giro Postal a nombre de:
DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Con los datos del remitente muy claros, principalmente el Código Postal.

ejemplos

Sí desde el Interior solicitas: Año 4 # 6, 7, 9 y 12 + Año 5 # 1, 2 y 3= 7 revistas x $12.00 = $84.00 + $9.80 envío= pagas $93.80
Y si desde el D.F. pides: Año 4 # 10 y Año 5 #4= 2 revistas x $12.00 = $24.00 + $5.20 envío= pagas $29.20

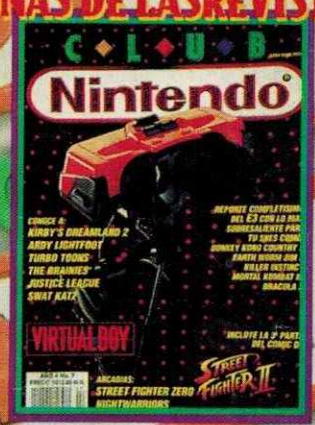
ESTAS SON ALGUNAS DE LAS REVISTAS DISPONIBLES

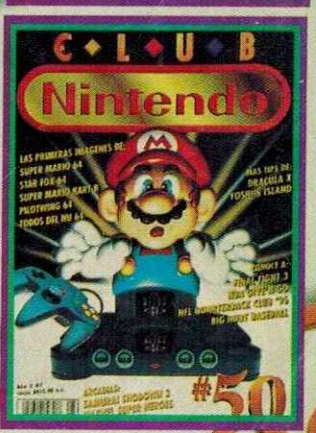
C◆L◆U◆B Nintendo

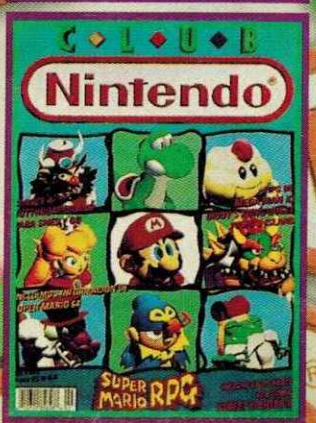
También puedes ir por ellos directamente a:

Calle Monterrey #6
esquina Av. Chapultepec
Col. Roma Norte
México, D.F. 06700
Tel: 207-20-31
Horario: 9 a 2 y 4 a 7 pm
Srita. Leticia Rueda

Calzada Vallejo #1020-B
Col. Industrial Vallejo
México, D.F. 02300
Tel: 567-23-12
Horario: 9 a 1:00 y 2:30 a 5 pm
Srita. Hernández







NUESTRA PORTADA

SUPER MARIO 64

Sin duda alguna el mejor juego de este año es la portada de este mes y si nos atrevemos a decir esto es por el sinnúmero de detalles y la forma de aplicarlos en el juego con ambiente en 3D que no se le puede comparar con ningún otro y que marcará una nueva etapa en el mundo de los videojuegos. Esto se logró gracias a la unión de uno de los grandes genios en el diseño de videojuegos (obviamente con todo el equipo de personas que hay detrás de él) y claro el sistema más poderoso de videojuegos: el Nintendo 64.

¿Recuerdas los bloques saltarines del Super Mario 3?, pues nuevamente aparecen en este juego pero mucho más grandes y ahora Mario se agarra de ellos para avanzar saltando entre la arena.

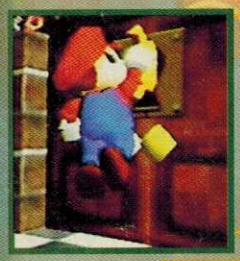
El juego comienza en el jardín de un castillo y al entrar a él, llegas a esta parte donde puedes entrar a cualquiera de las habitaciones donde están las diferentes escenas, pero hay una a la que podrás entrar con tan solo verla (si es que la encuentras).

El juego cuenta con batería para poder guardar 4 archivos y tienes la ventaja de copiar el avance de un archivo a otro.

Qué te parece el tamaño de este personaje que Mario utiliza para alcanzar ciertos lugares de esta escena (que es una especie de caverna) con efectos de audio que en conjunto con las gráficas crean un ambiente muy especial.

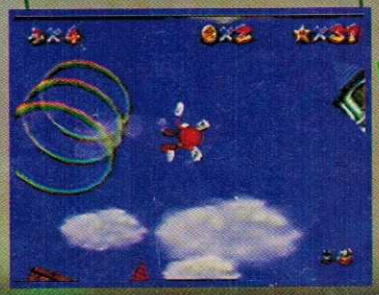
Para llegar a esta escena, tienes que destruir un pequeño fantasma en el patio trasero del castillo, por cierto, esta escena es como una casa embrujada con este tipo de enemigos que siguen la regla de que no los puedes dañar si los miras de frente.

El juego cuenta con gran cantidad de escenas pero lo mejor es el hecho de que tienes que entrar a una misma escena una y otra vez, claro que esto te podrá parecer monótono, ¿no es así?, ya que el objetivo del juego es obtener las estrellas que hay en cada nivel, entonces cada vez que entras a una escena tu forma de verla es diferente, ya que a veces la estrella está en un lugar muy alto o tienes que eliminar un jefe para obtenerla o simplemente ganar una carrera. Como ves en la foto, Mario utiliza un caparazón para deslizarse por la lava.



Hay puertas con cerrojo como ésta, donde tienes que obtener de Bowser, la llave para abrirla.

Chécate cómo vuela Mario con su gorra con alas, en esta escena vas planeando tu caída, pero tienes que calcularla muy bien o te vas de largo y pierdes la vida.

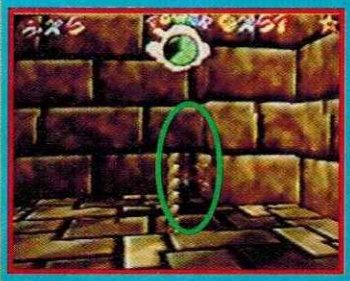


Otras puertas sólo se abren después de haber tomado cierto número de estrellas en otras escenas.

Este enemigo te lo encuentras en la primer escena y desde aquí te das cuenta cómo todo puede interactuar con el juego, por ejemplo, este enemigo está encadenado a un pequeño tronco el cual lo tienes que sumir para que se libere y destruya una reja, para así poder tomar una de las estrellas de este nivel.

Aquí vemos la parte de abajo del castillo donde tendrás que buscar el camino hacia varias escenas, es más, hasta hay escenas ocultas, por cierto, en algún momento te encontrarás un conejo que si lo logras agarrar obtendrás una estrella más, pero no será fácil.Tal vez no se vea muy claro en la foto, pero a lo largo del juego te encuentras a Toad que te da los típicos tips para dominar el juego.

Como en el anterior artículo de Super Mario 64, aquí te damos un tip que podrás poner en práctica hasta septiembre. En la escena del desierto entra a la pirámide y justo por donde subes al tercer nivel colócate como indica la primera foto pegado a la pared, así Mario se teletransporta arriba de una



reja que esta cerca de ahí (donde no podrías llegar de otra forma) y así

tomar el pequeño hongo verde que te dará una vida extra.

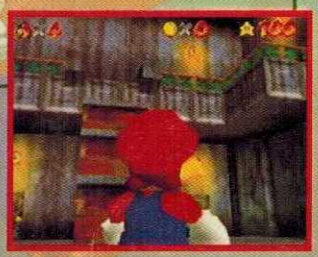
Con estos cubos hay que calcular en qué lugar va a quedar la parte hueca para colocarte ahí y evitar que te aplaste.

Este enemigo cuida la entrada hacia interior de un barco y no se moverá de ahí hasta que tomes unas estrellas más adelante. Los efectos en el agua son sorprendentes por el mundo en 3D en el que te mueves.

Recuerdas los P-SWITCH en Super Mario Word, pues retomas el concepto y de una vez te lo advertimos, es de las cosas más difíciles encontrar su ubicación.

Que te parecen los tonos transparentes que maneja este juego, esto se logra gracias al poderoso coprocesador gráfico que maneja el canal ALPHA para los tonos transparentes.

Recuerda que la perspectiva del juego tú la puedes controlar libremente para poder apreciar todo tipo de detalles.
La música es otro punto que se integra perfectamente a cada escena ya que fue diseñada para mejorar el ambiente de cada una.



Como este pasillo que se va destruyendo, hay toda una serie de elementos en el juego que harán que tu nivel de de habilidades vaya incrementando.

Este curioso enemigo te sigue constantemente y si te alcanza te lanza como catapulta hacia arriba, esto te sirve para alcanzar ciertos lugares, pero si te descuidas podrías caer con fuerza al suelo y te restaría energía.

En la casa tendrás que pasar todos los peligros de las habitaciones de la planta baja, para que aparezca la escalera que te da acceso al piso de arriba.

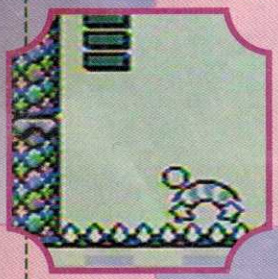
Controlar a Mario es intuitivo, gracias al Stick direccional 3D que se ajusta automáticamente cada vez que cambia la perspectiva del juego.

TIPS de KIRBY'S BLOCK BALL

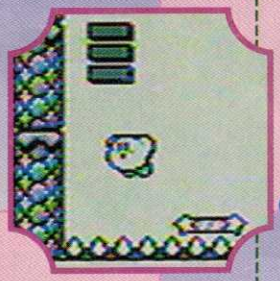
Esta es la última versión del polifacético Kirby, que ahora, a diferencia de los juegos anteriores, aquí no controlas a Kirby, lo que tú controlas son las barras que están en la orilla de la pantalla. Hay ocasiones que sólo es una, dos y hasta cuatro, para moverlas es muy fácil presionando el control hacia la derecha o izquierda mueves las de abajo y arriba, presionando el control hacia arriba o abajo mueves las barras de los lados. El objetivo del juego es destruir todos los bloques de la pantalla (hay ciertos bloques que no es necesario destruirlos para pasar a la siguiente escena) con una pequeña bola que realmente es Kirby y evitar que toque los picos de la orilla.

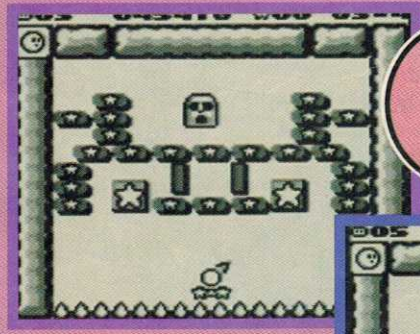
STAR BLOCK

Los bloques con estrella te los encuentras al llegar a la cuarta pantalla de cada stage y por cada uno que destruyas aparecerá otro al enfrentarte al jefe en la siguiente pantalla y son una protección para que Kirby no choque (por si no lo alcanzas) contra los picos y te eliminen, claro que esto sólo sirve en una ocasión.

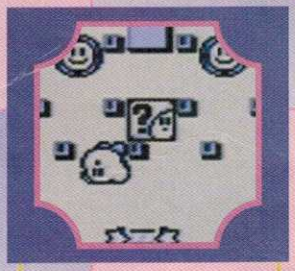


Para que conviertas la bola en Kirby, tienes que presionar el botón **A** justo cuando la bola haga contacto con cualquiera de las plataformas; con esto logras destruir los bloques de un solo golpe o eliminar otros bloques obscuros que sólo con Kirby se pueden destruir.



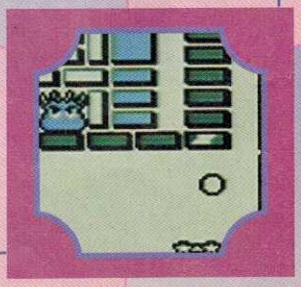


Y si eliminas todos los Star Block obtendrás una vida extra.

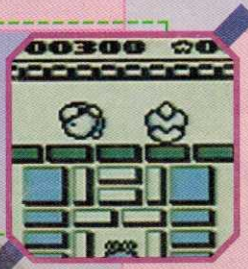


Algunos enemigos al eliminarlos, te dan este cuadro que te dará cualquiera de los cuatro poderes, que los seleccionas al presionar el botón **B** justo cuando Kirby esté cambiando en el poder que tú quieras.

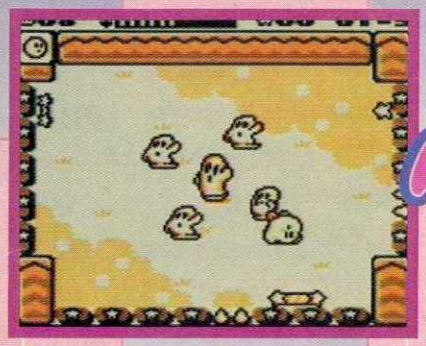
Este bloque sólo lo puedes destruir impulsando la bola para que se convierta en Kirby, de lo contrario sólo rebota. Con ninguno de los poderes podrás destruirlos.



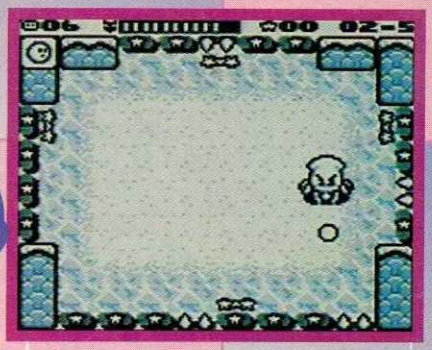
Hay enemigos que al destruirlos te dejan un bonus para acumular más puntos.



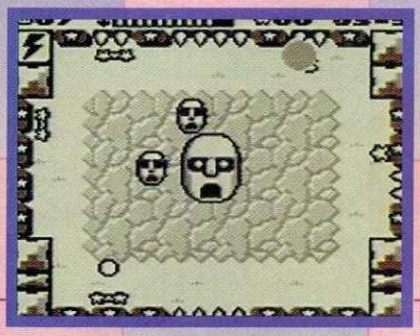
JEFES



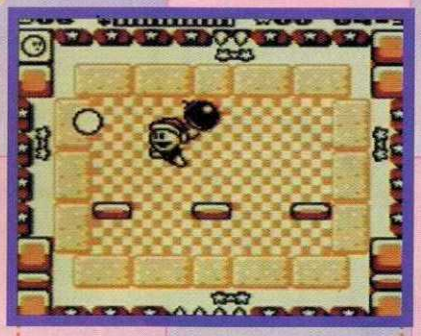
Después de tocar varias veces al primer jefe, aparecen otros enemigos alrededor de él protegiéndolo.



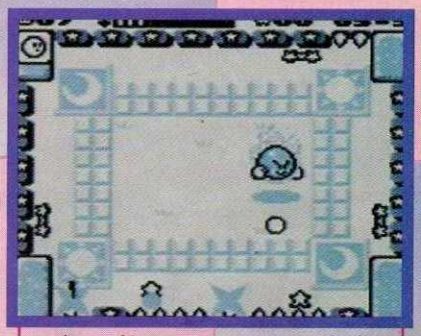
Este jefe puede tomar la bola y lanzarla contra los picos para sorprenderte y eliminarte.



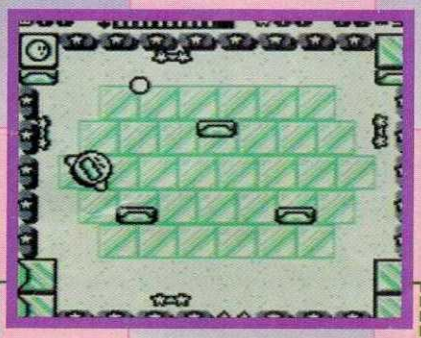
Aquí el jefe te lanza las cabezas pequeñas que si tocan los Star Blocks los destruye y si toca a tus barras, las convierte en estrellas pequeñas y será más difícil evitar que la bola toque los picos.



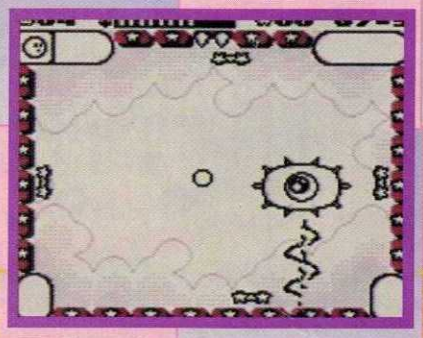
Lo más importante con este jefe es tocar la bomba que saca, porque te la lanza y destruye los Star Blocks o si toca una de tus barras se convierten en estrellas.



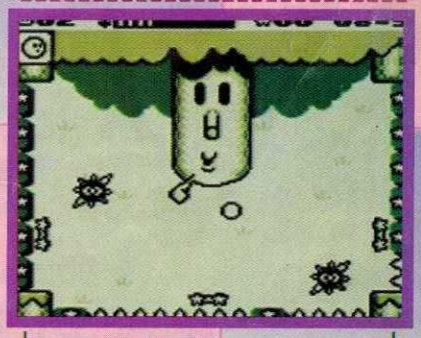
Los clásicos personajes de los juegos de Kirby la luna y sol aparecen nuevamente juntos y son los jefes del Stage 5, primero te enfrentas a la luna y al restarle la mitad de la energía aparece el sol.



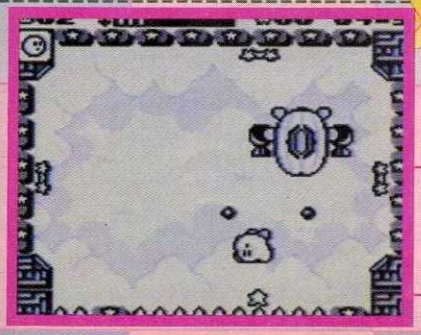
A este jefe sólo lo puedes dañar mientras esté en movimiento en la pantalla, porque si se detiene al centro tomará la bola o a Kirby para lanzarlo hacia cualquier lado, por lo que tendrás que evitar que se estrelle en los picos de la orilla.



Este jefe te ataca con rayos destruyendo los bloques, y si alcanza una de las barras se convertirá en estrella.

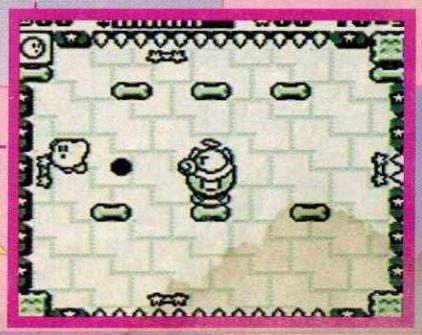


Este es otro de los clásicos personajes que te ataca con esos enemigos con picos que caen y además te lanza aire.

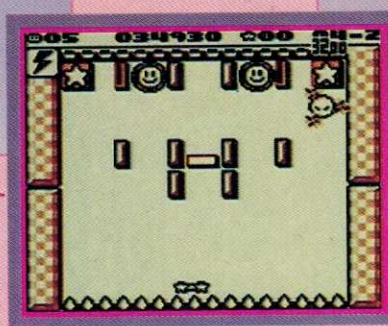


El bombardeo es lo peor de este jefe, ya que se protege cuando lo atacas por abajo.

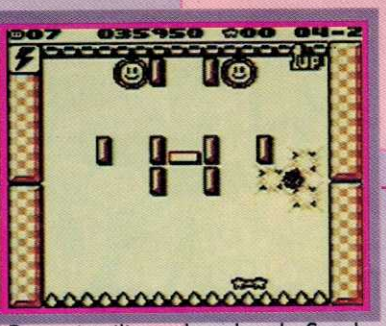
Las plataformas que están en la pantala te hacen más difícil el poder eliminar a este jefe que además te dispara.



SPARK POWER

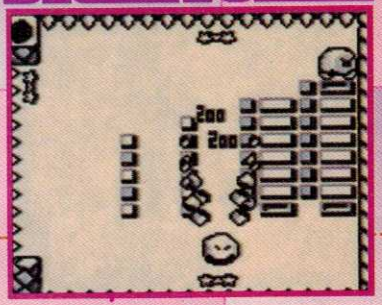


Con este poder tienes mayor rango de ataque y destruyes ciertos bloques que con el Kirby normal no se podría.

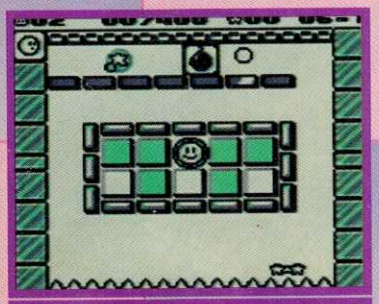


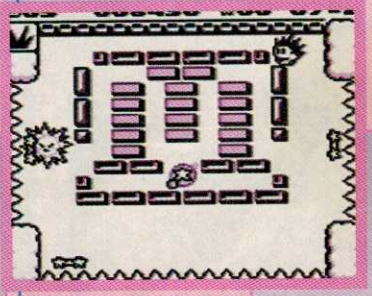
Pero si utilizas el poder de Spark o cualquiera de los otros poderes, después de los 3,200 puntos el bloque no desaparece y si lo tocas nuevamente obtienes una vida extra.

STONE POWER

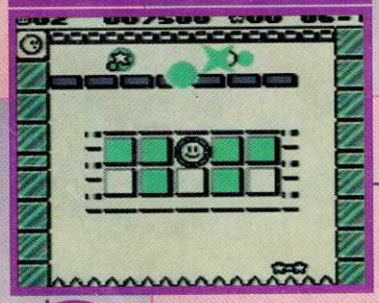


El poder de Stone te hace caer destruyendo los bloques que estén en tu camino.

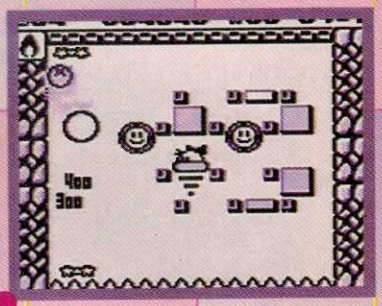




Si utilizas el poder de Needle justo cuando está tocando la barra tendrás el control de la bola como cuando comienza el nivel, además de que el rango de ataque es mayor para destruir ciertos bloques que con el Kirby normal no se podría.

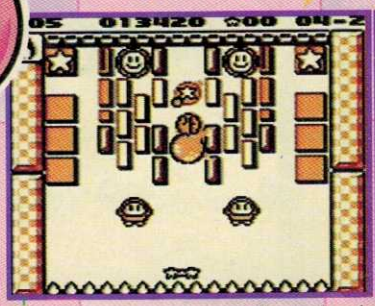


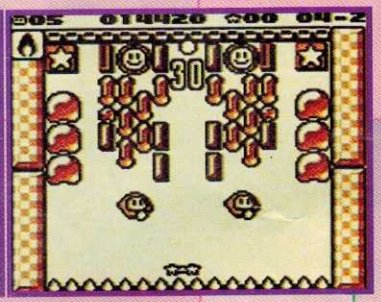
FLAME POWER



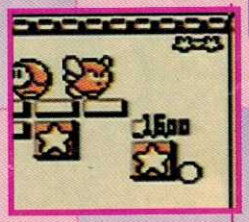
Con el poder de Flame te elevas destruyendo los bloques que están a tu paso y destruyes también ciertos bloques que con el Kirby normal no se podría.

NEEDLE POWER





Hay bloques que no puedes destruir con alguno de los poderes ni con Kirby, sólo se destruyen con una bomba que te da un enemigo.

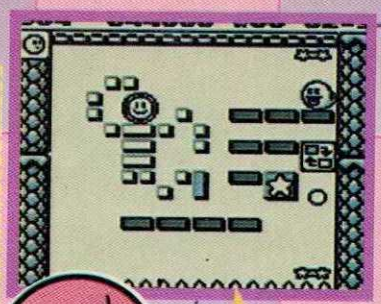


Este bloque es muy útil para elevar tu puntaje, ya que al tocarlo por primera vez obtienes 50 puntos pero la segunda vez que lo tocas te da el doble y así sucesivamente hasta 3,200 puntos, o sea que en total puedes obtener de él hasta 6,350.

Al tocar esta estrella todos los bloques se transforman y al tocarlos desaparecen y la bola no rebota, si logras eliminar a todos los bloques antes de que se termine el tiempo obtendrás 500 puntos por cada bloque y puntos por los segundos que te sobren del tiempo, ejecutando esta jugada te será más fácil alcanzar el récord.

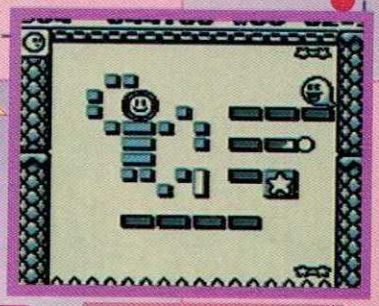
Hay algunas pantallas que cuentan con Bonus ocultos como en la foto de la izquierda, donde te señalamos la ubicación con la estrella multicolor o algunos bloques para hacer puntos como la de la derecha, recuerda que para que aparezcan tienes que pasar bola (no el Kirby) por donde está la estrella multicolor.

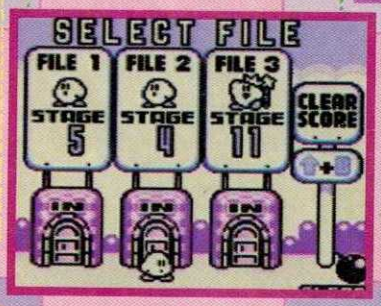
Cada vez que entras a un Stage comienzas con cuatro vidas, tu marcador en ceros y la primer pantalla que dice: BORDER LINE y una cifra que es como el récord a vencer, si lo logras (o cuando menos lo igualas) aparecerá una bandera en el mapa; ahora que si sacas la bandera en todos los Stages aparecerá la verdarera última escena donde te enfrentas a... sí ese es el último jefe.



Al destruir al fantasma que se ve en la esquina superior derecha aparece un cuadro que al tocarlo intercambias los bloques obscuros por claros y viceversa, esto te puede ayudar bastante para acumular más puntaje y obtener la bandera del Stage.

El juego cuenta con batería para salvar el avance en tus juegos y es automático para que no te preocupes.





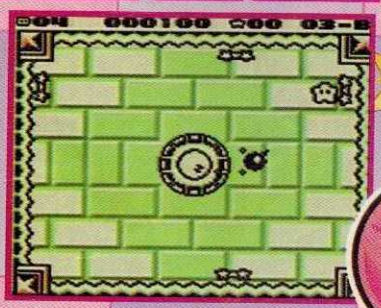
Al tocar este cuadro aparece otra bola, pero no podrás convertirlas en Kirby y si logras terminar la pantalla, una de las dos bolas se convierte en una vida extra.

UP DOWN

Este es el bonus donde menos control tienes, ya que debes tocar las columnas para restarle una pieza o dejar que la bola toque las flechas de abajo para regresar la pieza de la columna de arriba, el objetivo es que las cuatro columnas tengan la misma figura, Dedede te dará 1 vida, la estrella dos y Kirby 3 vidas.

BONUS GAME

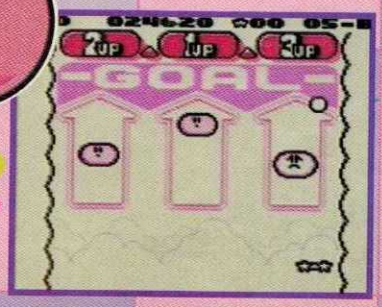
STAR CATCHER



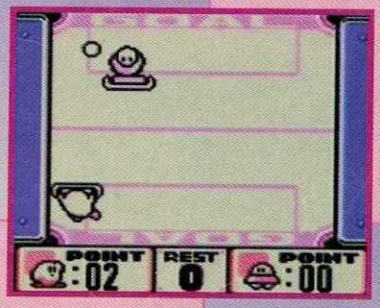
Aquí Kirby se coloca al centro y te lanza estrellas y bombas, desde luego tienes que tomar las estrellas y esquivar las bombas, por cada 10 estrellas que tomes obtienes una vida extra y si te da una bomba se termina el bonus.

UP CLOUD

Lo mejor en este bonus es tocar sólo a la nube que está debajo del 3UP pero como es de pensarse es la nube que está más alejada, pero si logras que llegue hasta arriba obtendrás tres vida extras.



AIR HOCKEY



La última vez vimos a Kirby en un bonus fue de soccer y ahora se enfrenta al U.F.O. en un partido de hockey, por cada gol que le conectes obtienes una vida.

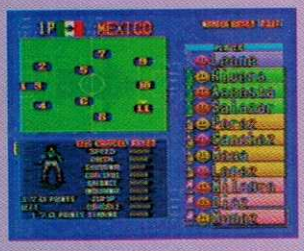
Si quieres tener un equipo con todas las habilidades de todos los jugadores hasta el tope sin necesidad de sobornos, **sólo** necesitas:

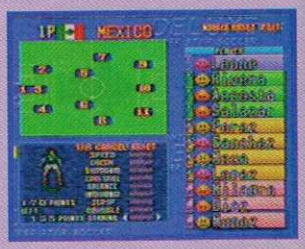
1.- Un cartucho de KISSS De Luxe
2.- Un SNES
3.- Un control de SNES

...
32.- Cables

...
101.- Y electricidad

Ya con todo esto sólo sigue estos pasos:

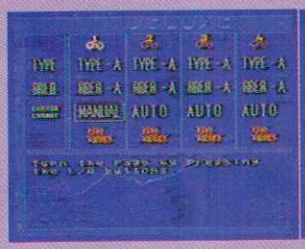




1) Elige a tu equipo y antes de comenzar un partido ve a la opción de "Edit Player Skills"
2) Colócate en el último jugador de la alineación principal.
3) Súbele el nivel a sus habilidades hasta el tope.
4) Ahora continúa haciendo esto con los demás jugadores, menos con el portero hasta que se te acaben los puntos.
5) Colócate en el último jugador de nuevo y de ahí presiona 2 veces abajo en el control para colocarte en el portero.
6) Ahí verás que el portero está con el tanque lleno. Quítale el exceso de habilidad y regresa al último jugador.
7) Repite (en silencio) el 5o. y 6o. paso hasta que llenes tus puntos.
8) Comienza llenando las habilidades de los demás jugadores, incluyendo si quieres, a los de la banca y cada que se te acaben los puntos repite el paso 7.
9) Ya que termines, salte de esta opción, colocándote en el último jugador y presionando una vez hacia abajo para colocarte en la opción de "EXIT" y así el portero estará lleno también.

Luis Alonso Castillo Vega — *Eduardo Castillo Vega* — *David René Valenzuela Molina*
Juan Manuel Anaya Murguía — *Lalo Bejarano Patiño* — *Carlos Ernesto Vázquez Velázquez*

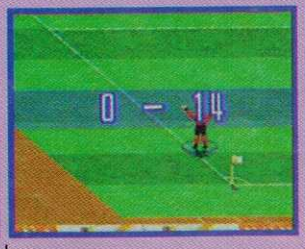
Con este truco podrás anotar 99 goles (en realidad es un número más grande de goles, pero el marcador es de 2 dígitos y se resetea cada 100 goles).



1) Antes de comenzar el partido, debes ir a Key Configurations para poner a tu portero en SEMI-AUTO.
2) En Change Controller debes poner a tus jugadores en MANUAL.
3) También debes escoger a España como escenario.
4) Ahora el equipo contrario debe sacar la bola casi en la esquina inferior opuesta de modo que marquen THROW-IN y no CORNER KICK.

5) Ya que vayas a sacar, presiona L y R para que controles a tu portero y lo coloques como indica la foto.
6) Realiza el saque, de manera que el portero tome la bola con el pecho en el lugar donde está (sí, ya sabemos que está afuera, tú confía).
7) Ya con la bola, corre por fuera de la cancha hacia la prortería contraria sin dar pase ni tirar.

8) Dirígete a la parte trasera de la portería contraria como se ve en la foto.
9) Ahora sin correr (que no está temblando), haz como que quieres atravesar la red y comenzarás a escuchar que metes muchos goles.
10) Ya que te hayas cansando, ahora dispara la bola y ya que se realice el saque desde medio campo, la actualización del marcador se hará.



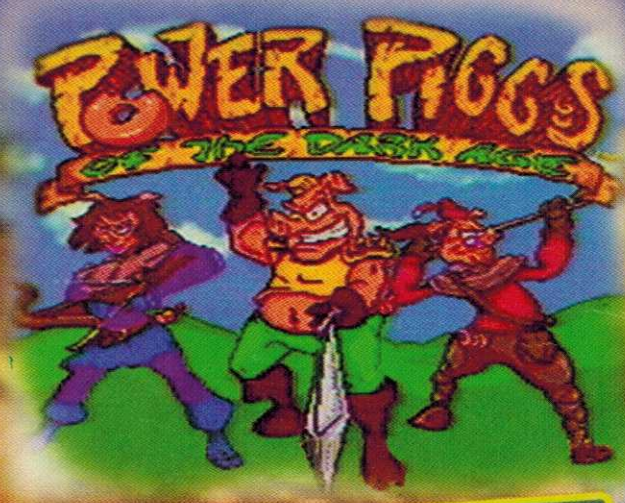
Carlos Ernesto Vázquez Velázquez.

Y con esto se pueden meter un número de goles muy grande.
Carlos Vázquez es el poseedor oficial del **TOP** de mayor goles metidos en un partido en KISSS Deluxe.

INTEGRATE A:
Nintendo Sports
KEN GRIFFEY JR's Winning Run
F-1 RACE
NBA JAM
TELEROBOXER
Stunt Race FX
SUPER PUNCH-OUT!!
OLYMPIC SUMMER GAMES
MARIO'S TENNIS
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
NESTER'S FUNKY BOWLING
SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS
NFL QUARTERBACK CLUB 96
Competencia NBA JAM Tournament Edition
Show Room GIGANTE
Invitados Especiales
Regalos y Sorpresas
Este sábado 13 de julio de 14:00 a 19:00 hrs
En la compra de tu boleto, obtendrás gratis un cupón para la presentación del Nintendo 64 en México.
MEXICO
La Boom
CENTRO DE ESPECTACULOS
Rodolfo Gaona # 3
Lomas de Sotelo
Información y venta de boletos en tus franquicias Nintendo: Plaza Pericentro, Insurgentes (frente al World Trade Center), Plaza Tepeyac y Taller de Luigi. y a los tels. 557 17 65, 687 73 59, 759 01 11, 535 90 20. ¡SIGUENOS LA HUELLA!
BACK STAGE

INFORMACION

SUPERNESESARIA

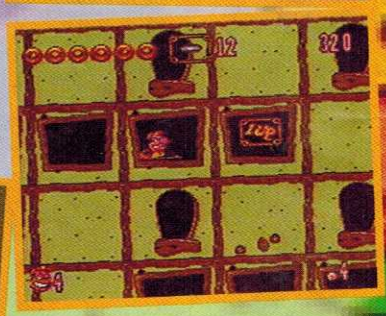


Esta vez Titus sacó un juego que sí salió pronto a la venta (no como hizo con Ardy Lightfoot), aunque por desgracia se trata de un juego no muy bueno que digamos, pero sin más preámbulos comencemos con este análisis poco constructivo y sin valor educativo, a menos que estés aprendiendo a leer.

Para comenzar, se supone que te encuentras en la edad media, así que te encontrarás con que hay que pelear contra caballeros y dragones (¿o serán calabozos en vez de caballeros?), y como te habrás dado cuenta por las fotos y por el título los buenos son cerdos y los malos son lobos que intentan ser feroces.

Para poder derrotar a todo aquel sujeto que quiera interponerse en tu camino, cuentas con una espada y con donas, sí de esas que le gustan tanto a Homero, las cuales tendrás que conseguir aplastando cajas como se ve en las fotos.

Y como te podrás imaginar, existen muchos lugares escondidos, mismos que



no son muy difíciles de encontrar, ya que varios de ellos están indicados por flechas.

En estos lugares "escondidos" encontrarás energía, donas, algo así como monedas y una que otra vida. Por cierto si juntas 100 monedas obtendrás una vida, ¡qué raro!

A lo largo del juego tendrás que ir avanzando por plataformas voladoras para evitar caer en esos afilados picos que están abajo.

También tendrás que cuidarte de los arqueros que salen de lado o de frente según quieras verlo.

Cuando veas una estrellita blanca, tócala de inmediato ya que es la media meta y sería una pena que fueras eliminado sin haberla tocado.

En ocasiones tendrás que ir nadando en ¡el aire!, bueno, en realidad vas flotando y avanzas moviéndote como si nadaras de pecho. Y si te preguntas cómo es que flotas, pues la respuesta es muy sencilla: existen unos orificios en el piso que arrojan aire con la suficiente fuerza para mantener a un cerdo flotando.

Y como es costumbre en juego de plataformas, existen enemigos de gran tamaño que requieren de varios golpes para ser derrotados. Un ejemplo es este dragón volador con cara de lobo, que para vencerlo tendrás que quitarle las orejas y luego pegarle varias veces.

Otra cosa que trae este juego, es la opción de 2 jugadores, aunque no de manera simultánea; primero uno y cuando sea eliminado va el segundo.

Afortunadamente, el juego tiene passwords, aunque para conseguir uno, tendrás que pasar 4 largas escenas.

Y como en todos los análisis, ha llegado la hora del comentario final donde castigamos con todo el rigor el papel y la tinta a los malos juegos y elogiamos a aquellos que sobresalen. Power Pigs of the Dark Age es un juego de plataformas más común que cualquier juego del mismo tipo. Los niveles son muy largos y algo tediosos y se repiten constantemente.

La movilidad del personaje no está ni bien ni mal, pero algo que deja mucho que desear es que si vas avanzando y de repente decides apretar sólo hacia arriba, el personaje sigue avanzando. Los passwords también son algo que deja que desear. Finalmente, la opción de 2 jugadores es algo malo.

Si tú buscas un juego de plataformas que te dé algo nuevo, éste no es el caso y es casi seguro que cuando lo acabes, el cartucho vaya directo al closet.

MAS TIPS de DOOM

Bueno, ya en el número anterior pudimos ver primer mundo de Doom, ahora continuemos no sin antes recordar algunas cosas:

Así están indicadas las tarjetas en los mapas

Tarjeta Roja — Tarjeta Amarilla — Tarjeta Azul

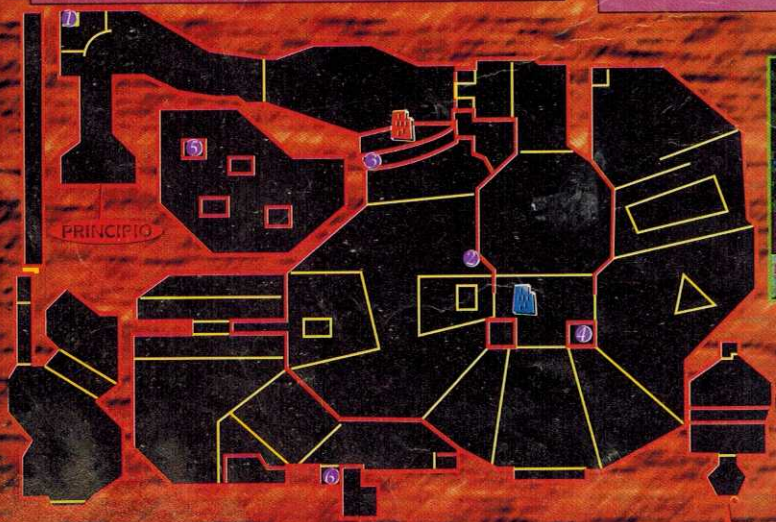
Bien, sigamos con el segundo episodio del juego:

THE SHORES OF HELL

DEIMOS ANOMALY

Dentro del cuarto al que acabas de entrar (5) hallarás varios enemigos difíciles (entre ellos un Cacodemon) y si los eliminas, en este cuarto vas a encontrar el arma "Plasma Gun".

Al principio, lo más recomendable es tomar directamente el transportador que está frente a tí al iniciar el nivel (1) y no avanzar por la derecha hasta más adelante; lo que sí te recomendamos es que elimines a los enemigos que anden por ahí antes de entrar al transportador. Al activar el Switch que se encuentra en el punto (2) aparecerá una pequeña pared atrás de ti con dos Switchs en cada uno de sus lados. Si activas el "de atrás" se abrirá la puerta que está marcada con el punto (3) y ahí encuentras la llave roja. Cuando actives el otro Switch aparecerá un transportador en el punto (4), ahora regrésate a este último punto para tomar la llave azul y entrar al transportador que acaba de aparecer.

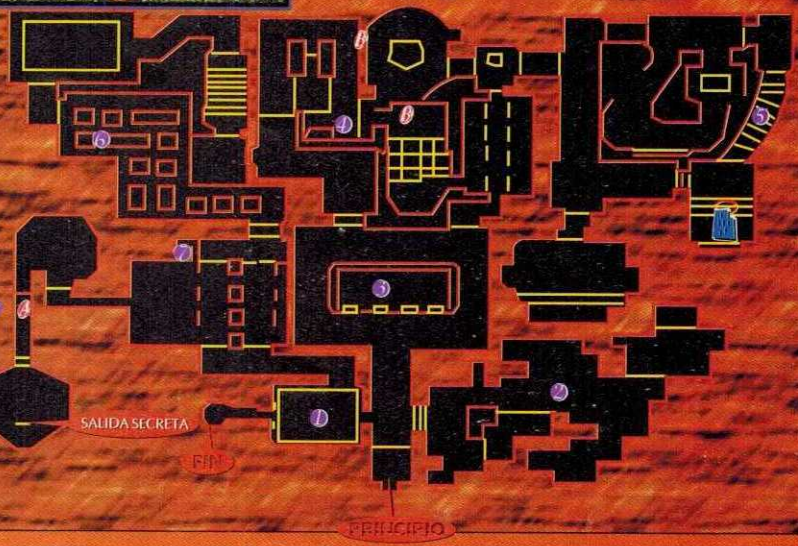


En este sitio (6) hay dos Switchs en forma de cráneos, uno hace que baje la pared en la que estaban subidos algunos de los enemigos y el otro abre el camino a un pasaje secreto con energía y armor points. Si traes la tarjeta roja po drás entrar a este cuarto donde hay muchas cosas como la "Mega armor" o el "Area map", lo que te permitirá ver todo lo que hay en este nivel.

Después de esto, la salida de este nivel no será ningún problema para tí.

Para evitarte futuros problemas te recomendamos eliminar a los enemigos de este cuarto (1) mediante la ventanita que se ve al principio, desde aquí sus disparos no te alcanzarán y no tendrás que usar armas tan poderosas como la escopeta para deshacerte de ellos.

En este cuarto (2) encontrarás munición y la "Chaingun" pero también hallarás una buena cantidad de enemigos; recuerda no tomar el botiquín negro o "Berzeker" hasta que te quede poca energía, pero tampoco trates de hacerte el valiente (esto lo decimos porque este botiquín te recupera al 100%).

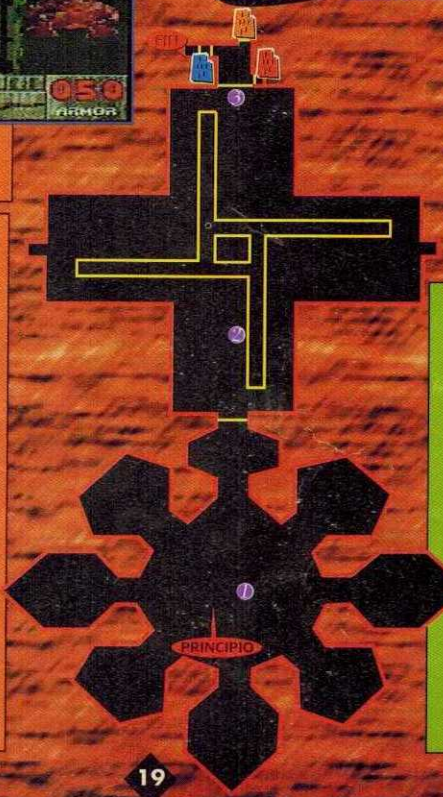


REFINERY

En este cuarto (3) hay encerrados algunos Cacodemons (varía su número según la dificultad del juego). Si sientes que estás algo justo de munición o simplemente te quieres ir rápido, entonces puedes escoger ignorarlos y no eliminarlos, pero si regresas por cualquier cosa por aquí, hazlo rápido para que no te den.

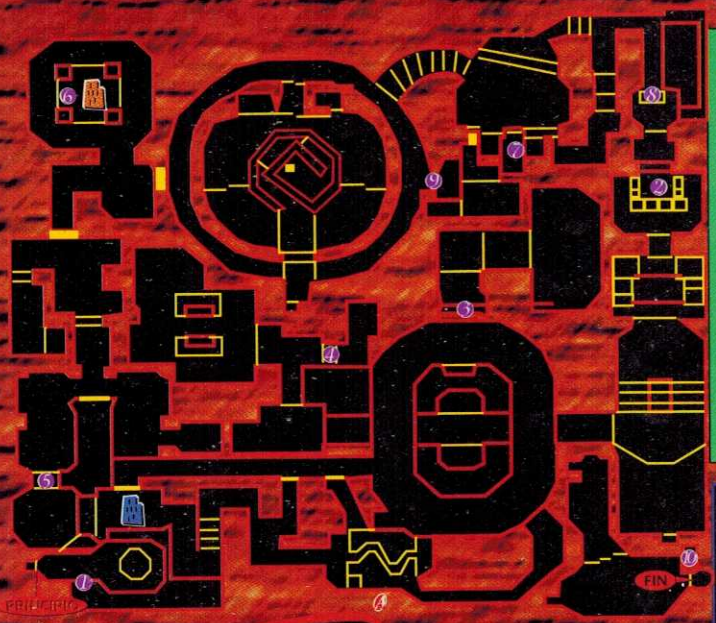
NIVEL ESPECIAL
FORTRESS OF MYSTERY

Si buscas en la pared que está marcada con el número (4) encontrarás un cuarto secreto y adentro de éste un Switch y un "Backpack".
Si activas el Switch de este cuarto se abrirá la puerta que está marcada con la letra A lo que te permitirá llegar a un cuarto en el que está la salida al nivel especial de "The Shores of Hell".



Aunque en realidad no son cuartos secretos como tales -más bien atajos- si no abres las paredes que se encuentran señaladas con la letra B no te las contarán en tu porcentaje de cosas secretas.
Aunque no lo parezca este cuarto también cuenta para tu porcentaje de cosas secretas (5), déjate caer en la lava y rápidamente entra en la puerta que se ve a la derecha. Dependiendo la dificultad te aparecen enemigos o no. Ten mucho cuidado en esta área (6), ya que entre cada uno de los pilares puedes encontrar enemigos muy fuertes como Imps o Lost Souls. Aprovecha al máximo la invisibilidad parcial que está en el cuarto anterior.
En este cuarto (7) encontrarás un "Radiation Suit" que evitará que recibas mucho daño si es que quieres ir por la salida secreta.

Al principio del nivel te vas a enfrentar a varios "Baron of Hell" al mismo tiempo (1).
Lo mejor que te podemos recomendar aquí es que al iniciar camines hacia atrás para tomar una Mega Armor y meterte a uno de los pequeños cuartos, para desde ahí atacar con tu Plasma Gun a los Barons. Una vez que los elimines checa en los otros cuartos y encontrarás muchas armas que te van a ser útiles como el Chainsaw o el Rocket Launcher.

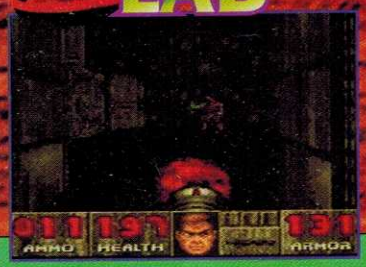


DEIMOS LAB

Al principio del nivel busca en la pared que está marcada con el número (1) para encontrar la entrada a un cuarto secreto con energía y armas. Para hacer que las barras que están en este punto (2) bajen, primero tendrás que tocar el pedestal verde que está a la derecha por sus dos lados accesibles y después tocar las barras (esto a veces no funciona, porque lo tienes que hacer rápido), si lo haces bien bajarán las barras pero también aparecerán algunos enemigos, así que prepárate.

Para hacer que aparezca esta puerta (3), primero tendrás que andar por los pasillos que están marcados con la letra A, te recomendamos lo hagas al principio, pues aunque hay algunos enemigos ahí adentro, también hay buenos premios como un "Supercharge"

Busca en esta pared (4) y encontrarás un cuarto secreto con una "Chainsaw" y un "Partial Invisibility".



Una advertencia: al abrir esta puerta (5) te vas a encontrar a un "Baron of Hell" así que prepárate con tu mejor arma y al abrir el cuarto atácalo rápidamente antes de que él lo haga contigo.

Debes tener mucho cuidado al tomar la llave amarilla (6), ya que en cuanto la tomas, el techo que está encima de ella descenderá y te aplastará, así que para tomarla corre con el botón B y pasa rápidamente sobre ella.

Cuando tomes los Items que están en este cuarto (7) se abrirán las puertas de los lados y de ellas saldrán varios enemigos poderosos, así que al salir hazlo de espalda y con una buena arma (recomendamos el Plasma Gun) para evitar ser sorprendido.

Cuando pases por aquí (8), hazlo corriendo y sin detenerte porque si no te aplastará el suelo que comienza a subir.

Cuando pases por aquí (9), te caerás en un pequeño cuarto, busca en las paredes y encontrarás otro cuarto donde hay una Plasma Gun y un teletransportador. Antes de entrar al teletransportador te recomendamos selecciones una arma poderosa (como el Plasma Gun) porque al teletransportarte lo harás exactamente enfrente de un Cacodemon.

El siguiente cuarto (2) está infestado de Cacodemons. Para salir adelante lo más recomendable es que tomes las cosas con calma y los ataques desde lejos ya sea con el Rocket Launcher o con la Plasma Gun. Ten cuidado porque muchos de ellos se esconden en las orillas de las paredes.

Después de acabar con los Cacodemons checa en la pared marcada con el número (3), ahí verás algunas puertas que necesitan de las 3 llaves para abrirse pero no te alarmes. Activa el cráneo que se ve en la foto y así encuentras la llave azul, después busca en la puerta correspondiente de esta forma irás encontrando cada una de las llaves así como la salida.

Para hacer aparecer el puente hacia el final, déjate caer en la lava, corre hacia el punto indicado con el número (10) y activa el cráneo que está enfrente del teletransportador. Cuando entres al cuarto donde se encuentra el Switch para terminar el nivel (11) regrésate y verás que al último puente le apareció una extensión que te permitirá tomar un Supercharge muy útil para el siguiente nivel.

HALLS OF DAMNED

Para avanzar por este nivel al principio (1) tienes que activar los siguientes Switchs en orden: A, B (aquí agarra el botiquín Berseker) y C, esto harás que se abra la puerta en D y puedas seguir avanzando.

Checa en esta pared (2) y encontrarás un cuarto secreto con un "Chainsaw" adentro.

Cuando entres a este cuarto (4) hazlo corriendo, pues el techo del pasillo principal comenzará a bajar. También escoge una arma entre la Plasma Gun o la Chaingun para eliminar a los enemigos que te vas a encontrar aquí.

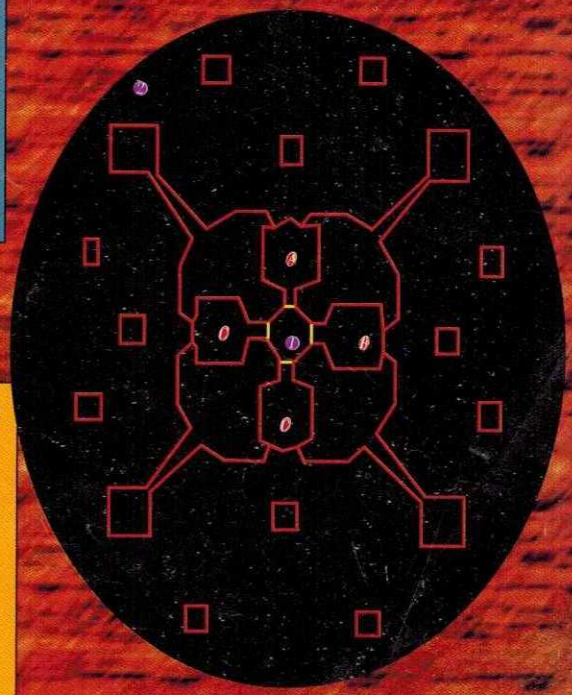
En este cuarto (3) hallarás un "Light Amplificator", no lo tomes hasta que no vayas a entrar al gran cuarto obscuro que está en la parte de abajo del mapa.

Al entrar a este cuarto (6), te recomendamos lo hagas con la Plasma Gun o la Chaingun e inmediatamente toma la invisibilidad parcial para evitar que los enemigos te vean y sea más fácil eliminarlos.

Cuando entres a este cuarto (5) se abrirán unas puertas en la sala principal, así que ten cuidado cuando salgas.

Cuando entres a este cuarto (7), hazlo con la Plasma Gun o la Chaingun, ya que al activar el Switch bajarás a un cuarto lleno de enmigos muy fuertes. En los costados hay energía así que evita hacerte el valiente y cuando veas que te queda poca, tómala inmediatamente (si te queda efecto de la invisibilidad del cuarto anterior es todavía mejor).

Un comentario para este nivel: conforme vas avanzando se van abriendo cuartos con enemigos adentro, así que te recomendamos tener mucho cuidado cuando vayas de regreso, porque en sitios en los que parecía no haber nada pueden aparecer enemigos muy peligrosos.



TOWER OF BABEL

Este es el último nivel de "The Shores of Hell" así que como te has de imaginar, aquí te tendrás que enfrentar a un jefe: el terrible Cyberdemon.

Este nivel lo empezarás en un cuarto que tiene un pilar con 4 Switchs enmedio (1), dependiendo el Switch que actives será la puerta por la que saldrás y el premio que obtendrás (para mayor referencia te diremos que empiezas viendo hacia la parte de "arriba" de este mapa).

Esta es la lista de lo que vas a encontrar en cada cuarto:

Sólo puedes activar un Switch, pero eso no quiere decir que sólo te tengas que conformar con lo de un cuarto, pues ya afuera podrás entrar a los otros, pero ten cuidado de no encontrarte al jefe.

Cohete y Supercharge en los cuartos C y D

Cohete y el Rocket Launcher en el cuarto B

Cohete en el cuarto A

Una vez que lo destruyas llegarás al último episodio de este juego "Inferno". Así que prepárate para enfrentarte a los enemigos más difíciles (y en mayores cantidades) además de niveles más complicados.

En el punto (2) te vas a encontrar con el Cyberdemon, este enemigo te ataca con cohetes, así que de un solo impacto te elimina. Lo más recomendable en este caso es mantenerte alejado de él y atacarlo también con cohetes hasta que lo destruyas.

INFERNO

HELL KEEP

Este es el sitio más problemático de todo el nivel (3) ya que el puente que se ve en la foto se cae mientras vas avanzando sobre él, así que tendrás que pasarte rápidamente, porque si caes a la lava tendrás que comenzar de nuevo. Lo que te podemos recomendar es que te ubiques más o menos como se ve en la foto para que así te pases corriendo y no te tengas que mover mucho, ya que eso es lo que te quita tiempo. Por cierto, ten cuidado ya que en el cuarto al que vas a llegar habrá algunos enemigos esperándote. (Nota: esto no es necesario para pasar el nivel, pero lo recomendamos porque así obtienes la "Shootgun").

Lo importante en este nivel es guardar el mayor número de balas posibles para evitar sufrimientos en el siguiente, así que al principio te recomendamos eliminar a los 3 (ó 2, dependiendo la dificultad) imps que aparecen al subir el elevador (1), después avanza hasta abrir la puerta de la que saldrán (normalmente) 2 Cacodemons y es aquí donde te recomendamos lo siguiente para ahorrar balas: Una vez que abras la puerta, corre hasta la pared que señalamos con el punto (2), ahí dedícate a esperar que se acerquen estos monstruos (esquiva también sus disparos, claro está) y cuando calcules que ya están algo cerca, rodéalos corriendo y ahora sí entra por la puerta. Si lo haces bien, este par de monstruos ya no te molestarán por el resto del nivel y te ahorrarás todas las balas con las que se supone deberías eliminarlos.

Si lo consideras necesario, también puedes evitar enfrentarte a los enemigos que están en esta pequeña área (4), puedes pasarte corriendo y entrar a la siguiente puerta. Por ahí hay un Medikit, así que si te mueves rápido lo podrás tomar.

Busca en esta pared (5) y así hallarás un pequeño cuarto secreto con energía y el Rocket Launcher.

SLOUGH OF DESPAIR

Busca en la pared que se ve en la foto (2) y encontrarás la "Plasma Gun". Muy útil para lo que resta del nivel.

Este nivel es algo enredado, sobre todo por la parte del centro (la que parece laberinto), te recomendamos primero eliminar a todos los enemigos de esta área, además de buscar las energías, las balas y armas (1). Muchas veces habrá items que no podrás tomar porque ya llevas el máximo pero recuerda dónde están para cuando se te acaben las armas (cosa que seguramente va a pasar). Una vez que termines con el área central, te recomendamos sigas nuestro orden para ir a las áreas que parecen dedos.

En esta parte deberás (3) pararte sobre el sitio en el que hay lava, al hacer esto bajará la pared que se ve al fondo y entonces podrás tomar la "Chain Gun" que está ahí.

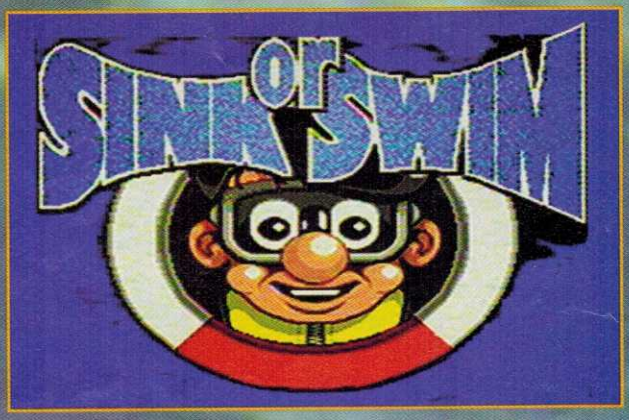
Al entrar a esta zona (5) lo tendrás que hacer con cuidado y poco a poco, ya que cada vuelta que des, te encontrarás con varios enemigos, en especial con la zona donde se ve un pequeño cuarto pues éste se abre hasta que pasas por ahí y está lleno de "Lost Souls".
Más adelante activa los dos Switchs para obtener energía. Por cierto, antes de entrar si pisas el pentágono Azul (A) se abrirá una puerta atrás de ti (B) de la que saldrán unos enemigos muy enojados, así que ten cuidado.

En esta zona (4) hay varios soldados que tendrás que eliminar, si te paras en el hueco azul que se ve en la foto, harás que aparezca un triángulo iluminado más adelante, párate sobre él y bajará la base donde estaban los soldados, así podrás obtener armas y algunos Items, al avanzar te enfrentarás con algunos enemigos, pero creemos que no te darán problema.

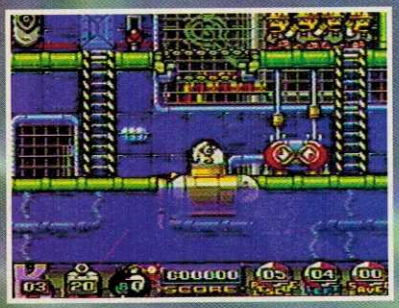
Cuando entres a esta área (6) hazlo caminando de espalda porque en (C) bajará la pared y aparecerán unos Cacodemons, después de eliminarlos toma la llave Azul y dirígete al sitio de donde salieron estos monstruos para activar un Switch que hay ahí y después ve de nuevo a donde estaba la llave azul para encontrar un cuarto secreto. Ahora ya nada más es cuestión de activar el Switch que está en este cuarto (7) para encontrar la salida al siguiente nivel.

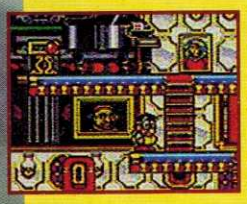
Este... ¿qué crees?, pues mira, resulta que, bueno tú sabes, el chupacabras y todo eso, pues no vamos a poder terminar de darte la localización de los cuartos secretos de los niveles que faltan por causas de fuerza mayor, pero ahora sí, en el siguiente número vas a ver que sí terminamos, pero por lo tanto puedes ver qué descubres por tu cuenta.

INFORMACION SUPERNESESARIA

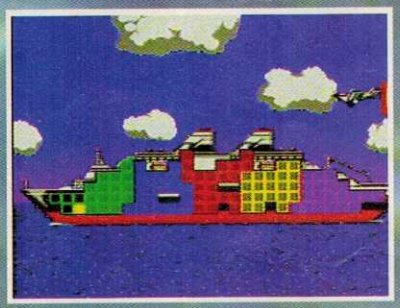


Puede parecer extraño, pero esta página no es exactamente el Servicio Organizado de Secretos donde encontrarías trucos y secretos para tus juegos favoritos, se va a parecer pero más adelante, de momento basta con decir que la creatividad en los videojuegos se puede encontrar en cualquier lado, y no siempre es necesario inventar nuevas situaciones para sacar adelante un juego, y este es el caso de Sink or Swim el cual está inspirado en la gran tragedia de principios de siglo en la que el más grande trasatlántico del mundo, el Titanic, sucumbiera ante las heladas aguas debido a un implacable témpano de hielo que lo rebanó como abrelatas. Esta fuente de inspiración puede estar muy lejana para nosotros, pero no para los creadores de S.O.S., ya que en este juego, a diferencia de lo que sucedió en la realidad, Kevin, un joven y experto salvavidas debe rescatar a las personas que se encuentran en el S.S. Lucifer para evitar que se ahoguen.

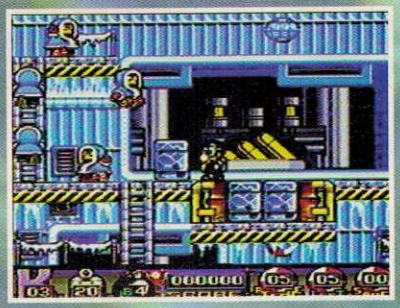




"Por el trazo y la pincelada, se podría pensar que en el S.S. Lucifer cuentan con una gran obra maestra; el autorretrato del Maestro Rembrandt"

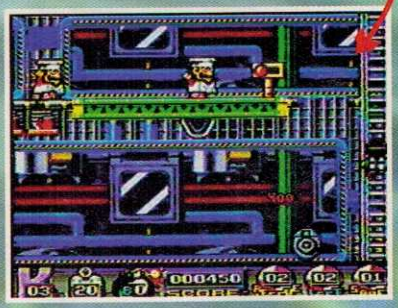


Este juego es muy al estilo de Lemmings 1 y 2, Rocko's Modern Life, Troddlers o Krusty's Super Fun House.



...que logran que el barco avance, aunque en este momento no tienen mucha chamba por las mismas condiciones en que se encuentra el navío, pasarás por los refrigeradores...

Debes empezar por la popa, donde se encuentran los mecánicos...



...donde creemos que se encuentra la comida (o algo así), obviamente pasarás también por las cocinas donde tu labor será la de llevar a bien a los clásicos cocineros de gorrito;...

...ya más cerca del final, entrarás a lo que sería el Gran Salón en el que se mueven desesperados los ricachones que pagaron por el dramático viaje y...

...finalmente rescatarás a los que por deducción vendrían siendo la tripulación.

Para lograr todo esto cuentas con diferentes mecanismos u objetos que Kevin debe utilizar o activar, son bastante simples y en realidad son pocas las opciones; aquí tienes algunos ejemplos:

EJEMPLOS

BANDAS SIN FIN

Con ellas logras que los pasajeros caminen de un lado, del otro, o se queden atrapados en un loop. Con ellas también puedes tirar cajas para formar una especie de puente para las casi víctimas.

ELECTROMAGNETOS

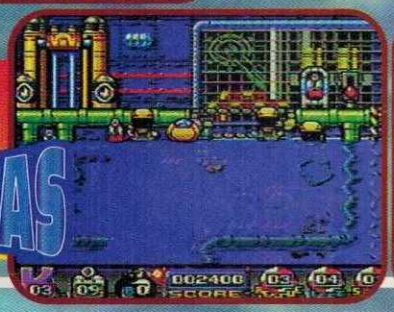
Gracias a estos poderosos imanes podrás cargar algunos objetos pesados con el fin de moverlos de lugar.

PISOS CORREDIZOS

Los activas para que los pasajeros puedan atravesar un espacio o por el contrario, caigan en él.

SALVAVIDAS

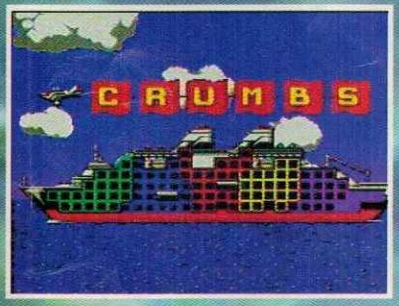
Básicamente salvan la vida



ESCALERAS

En cuanto toquen una, los pasajeros subirán siempre sin siquiera avisar.

Kevin también cuenta con prácticas bombas que puede activar a su antojo y conveniencia. Los pasajeros caminarán y caminarán sin parar o flotarán hasta que se ahoguen y perderán la existencia si no los llevas por buen camino hasta la diminuta salida por la que escaparán libres y secos.



Así es que ¡Aguas! ya que debes completar por lo menos 5 niveles para que te sea otorgado un password que leerás en la escena donde puedes ver en qué parte del barco te encuentras.

Los gráficos de S.O.S. son de lo más normal, nada que no hayas visto antes, la música si te recomendamos cambiarla por la de tu estéreo mientras juegues, si no vas a terminar por odiarla. En este juego no vas a encontrar mucho reto, pero te la puedes pasar bien si te gustan este tipo de juegos; no existe un nivel realmente difícil pero si se van complicando un poco.

Es un título recomendable si te gusta jugar con cuates ya que te divertirás más si se echan un nivel y un nivel, eso sí, recuerda que sólo cuentas con 3 vidas, un conteo de 20 segundos para respirar bajo el agua y con una puerta de salida por la que debes escapar, si no logras tu misión con estos elementos verás un display del barco hundido que te indica "Estás Hundido", lo que es sinónimo de volver a empezar.

Con este juego tienes para mantenerte a flote por un rato así es que; Húndete o Nada (nada de nado, no nada de nada).

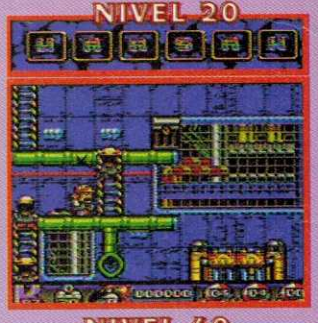
Bueno, aquí es donde Sink or Swim se convierte en S.O.S. en su más puro significado ya que para darles una pequeña ayuda vamos a publicar, sólo a título de referencia y por si realmente se quedan atorados, aquí están todos los passwords de este juego que son 19 (ya que obtienes uno cada 5 niveles) y obviamente no te dan el de los 5 primeros, con esto te vas a sentir como pez en el agua, sin problemas de marea o excesos de humedad.

NIVEL 05

NIVEL 10

NIVEL 15

NIVEL 20

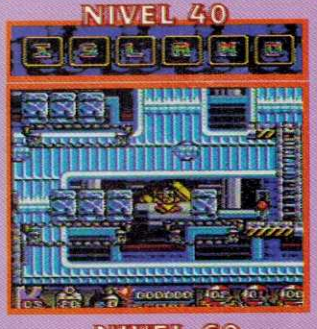


NIVEL 25

NIVEL 30

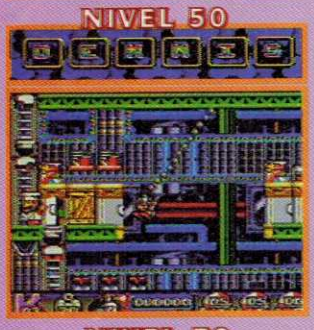
NIVEL 35

NIVEL 40



NIVEL 45

NIVEL 50



NIVEL 55

NIVEL 60

NIVEL 65

NIVEL 70

NIVEL 75

NIVEL 80

NIVEL 85

NIVEL 90

NIVEL 95

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi # 838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

MORTAL KOMBAT II

Aunque sea "raro", este juego tiene un bug más. Primero, necesitas ir al menú de Options para poner la dificultad al máximo, o sea, en Very Hard para que los enemigos te ataquen más.

Ahora, en el menú de selección de personal pon la clave que salió en la revista Año 4, Número 1, página 51, renglón 23. Por si no te acuerdas de la clave, no tienes la revista o te da mucha... flojera ir a revisar que el dato del renglón esté correcto, aquí te damos la clave: Presiona ↓↑→↑←

Select lo más rápido que puedas y si lo haces bien escucharás un sonido, esta clave sirve para que el CPU casi no te baje energía cuando te pegue y en cambio tú sí le bajes mucha. Esta clave es para hacer que el camino hacia Shang Tsung sea más fácil y cuando llegues a él puedas hacer este truco. También te recomendamos poner la clave de 30 continues: *Select.* ←↑→↓←

El siguiente paso es llegar hasta Shang Tsung.

Espera a que él se transforme en Kitana, mientras no lo haga, brinca y trata de esquivar sus golpes.

Ya que se transforme en Kitana, brinca hacia ¿ella o él? para que te levante con su abanico y luego se lance hacia tí como se ve en las fotos.

Repite esto de brincar hacia ella o él para que te siga levantando con su abanico y te pegue, hasta que regrese a su forma original. Así verás a Shang Tsung intentar hacer el poder de Kitana.

SELECT, X,X,X,X,X,X

X,X,X,X, A,A,A, SELECT

X,X,X,X, A,A,X, SELECT

Al ejecutar cualquiera de los siguientes códigos obtendrás el arma que mencionamos, si lo ejecutas más de una vez el número de municiones aumentará. Recuerda primero hay que poner pausa.

X,X,X,X, A,A,B, SELECT

X,X,X,X, A,B,A, SELECT

X,X,X,X, A,B,X, SELECT

Yoshi's Island

Y ahora te presentamos unos bugs muy locos, tanto como el lector que los descubrió.

1) Desaparece al bebé Mario.
En las escenas 2-1 y Extra 1 es donde sale este truco.

Necesitas un bebé Mario. Afortunadamente, una cigüeña pasará volando sobre la isla de los Yoshis esta madrugada y un tipo llamado Kamek hará que tire a un bebé que por curiosa coincidencia se llama Mario.

Paso 1

Paso 2

En la escena 2-1, métete al 2o. tubo que encuentres para entrar al cuarto donde sale Poochy.

Paso 3

Avanza un poco hacia la derecha, de manera que salgan los Tap-Taps sin que tú al caer, caigas sobre uno y estés viendo hacia la izquierda. Si salió bien el truco, el bebé Mario caerá al suelo y si toca a otro Tap-Tap de los que están a la derecha, desaparecerá.

Esto mismo se puede hacer en el Exra 1, ya que también salen Tap-Tap. Pero tal vez te cueste más trabajo, ya que la pantalla va avanzando ¿habrá alguna forma de detenerla?

BUGS

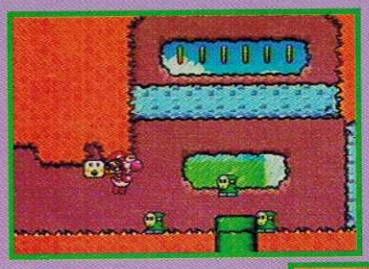
2) Traba el juego.
Esto se logra en cualquier parte donde estén apareciendo enemigos constantemente, como en la escena 1 -7 donde salen varios Fuzzy (son esos que si los tocas, te pones mareado- no mariado) o en los tubos donde salgan enemigos.

Paso 1

Necesitas tener varias nubes con signo de interrogación en tus Items.

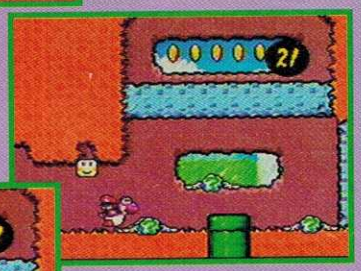
Paso 2

Paso 2: Ponte cerca del tubo para que salgan los enemigos (es obvio que no necesitas llevar huevos de Yoshi, pero como es obvio no necesitamos decirlo, ¿o sí?... bueno, está bien: "Es importante que Yoshi no lleve consigo huevos").



Paso 3

Ya que hayan salido varios enemigos, utiliza una nube de tus Items. Ahora hay varias nubes y los enemigos volverán a salir.

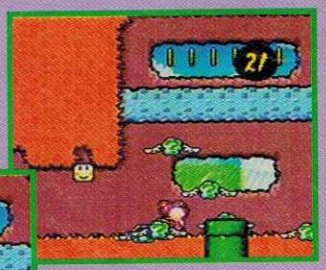


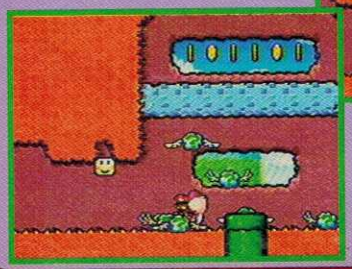
Paso 4

Repite el paso 3 hasta que el escenario esté infestado de nubes.

Paso 5

Usa un huevo de tus Items para que te recargues de municiones y es aquí donde el juego se traba. Si entre el Paso 4 y 5 pones una sandía verde e intentas disparar, las balas no saldrán.



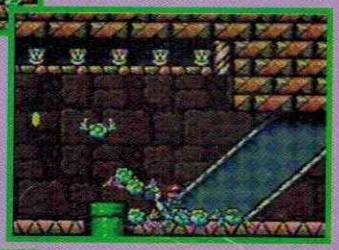


3) Otra cosa chistosa:

Realiza el bug 2 en el mundo 2-8 cuando llegues aquí.

a) Aquí tienes que conseguirte 2 huevos, antes de comenzar todo. Ahora haz los pasos 1 al 4 del bug 2 hasta que dejen de salir enemigos del tubo.

b) Cuando ocurra lo anterior, verás que los tipos de arriba ya no arrojan bombas.

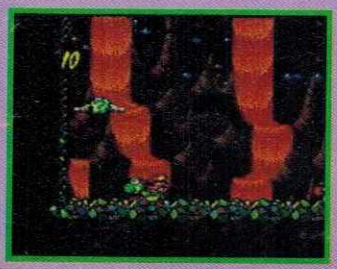


c) Ahora si caes de sentón, los tipos de arriba no se moverán.

d) Si arrojas los huevos que traes, comenzará un bombardeo.

4) Para el scroll en Extra 1:

Sí, si se puede detener el scroll en el Extra 1 y ponemos cómo hacerlo hasta acá, ya que así es más emocionante.

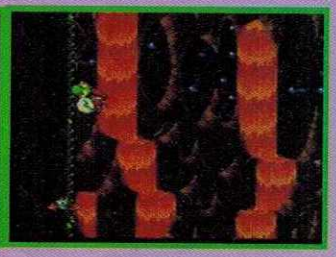


PASO 1

Ve hacia la izquierda luego luego que comiences el nivel.

PASO 2

Espera a que salgan varios vampiros y brinca sobre ellos para ir ganando altura presionando B después de rebotar en ellos.



PASO 3

Sigue haciendo esto, hasta llegar hasta arriba. Ten cuidado de no avanzar la pantalla.

PASO 4

Ya arriba, comienza a avanzar hacia la derecha volando y el scroll avanzará sólo cuando tú quieras.

Si sigues volando hasta el final de la escena, podrás pasar del otro lado de donde sale el relevo.

Falta todavía un bug, pero ese lo vamos a dejar para los retos de Mario, y por si todavía no adivinas quién mandó estos bugs, aquí va su nombre: pero antes un bug más (que no es el de los retos):

En cualquier escena, llévate a un enemigo en la boca y cuando pases por el aro de la media meta, escúpelo de manera que Yoshi quede con la boca abierta mientras te suman los segundos a tu marcador.

Si lo lograste, Yoshi quedará con los cachetes inflados y si presionas "Y", podrás sacar la lengua. Si presionas para abajo, Yoshi sólo tragará aire. Tampoco te puedes comer a los enemigos y no puedes usar sandías de tus Items.

OCESSE TELLEBES. ¡Tenía que ser él!

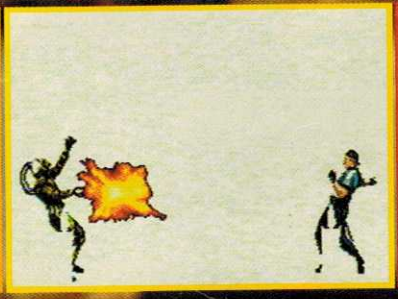
Tal vez a ti ya te haya salido este bug y no te fijaste cómo salió, pero aquí te vamos a decir una forma de cómo hacerlo.
Entra al modo de Tournament presionando L R en la pantalla de menús y luego Start. Uno de los 2 jugadores debe tener a Shang Tsung en su lista de Kombatientes para que el truco salga.

Ya que el torneo empiece, y no importa en qué escenario lo hagas, Shang Tsung deberá dejar a su oponente con poca energía de modo que marque "Danger". Ahora Tsung deberá hacer el poder Flame Skull (3)

← ← → → Y

de modo que las 3 calaveras de fuego (sí, no vayas a pensar que las de Cristóbal Colón) le peguen al oponente.

Si todo ocurrió como se esperaba, la pantalla quedará totalmente blanca y sólo se verán los personajes y todo aquello que tenga animación.



La pantalla volverá a la normalidad cuando uno de los oponentes le haga un Finish Move, Babality o Friendship al otro.

Si te fijas bien, en el marcador de victorias (que normalmente marca un máximo de 8), ahora podrá marcar más victorias.

Normalmente, este truco no sale a la primera, pero no desesperes ya que tiene otras 6 oportunidades de hacerlo y generalmente no pasas del tercer intento.

COLABORADORES: IGO Y KANO

el control de las CELEBRIDADES

Tal vez dentro de todas las maravillas que nos impresionaron en el E3, la que más nos dejó satisfechos es haber participado en la conferencia de prensa que dio el Sr. Shigeru Miyamoto a un selecto grupo de editores.

Miyamoto San es Director General del Departamento de Entretenimiento, Análisis y Desarrollo de Nintendo Co., Ltd en Kyoto, Japón. Desde ahí Miyamoto es la fuerza creativa detrás de los más populares juegos para todos los sistemas de Nintendo.

Miyamoto entró a trabajar en 1977 como el primer artista contratado por Nintendo. Como el creador de los super populares juegos de Mario y Zelda, él es seguramente la personalidad más importante en el mundo de los videojuegos y esto quedó confirmado en el mes de mayo, cuando la revista Time lo consideró "El Spielberg de los videojuegos" y todo el mundo conoció su obra maestra Super Mario 64.

Miyamoto creó en 1981 el primer juego de Arcadia (Donkey Kong) y en 1985, con la introducción de Super Mario Bros., ayudó a establecer al NES como el sistema de videojuegos más popular en el mundo. A la fecha se han vendido más de 117 millones de juegos de Super Mario en todo el mundo. El se graduó en el Colegio Municipal de Artes Industriales Kanazawa en Kyoto, Japón.

Después de jugar unos 30 minutos su fabuloso Super Mario 64 para mostrarnos unos cuantos de los muchos detalles del juego, pasamos a la sección de preguntas y respuestas.

La primera corrió a cargo de Club Nintendo quien estaba en primera fila:

CLUB NINTENDO: Se ha dicho que Miyamoto es el Spielberg de los videojuegos, pero sería más justo decir que Spielberg es el Miyamoto del cine. Quisiera saber si es coincidencia que el personaje Super Mario empiezan con S y con M igual que Shigeru Miyamoto.
(al terminar esta pregunta hubo mucho rumor entre los presentes y el Sr. Miyamoto quien entiende mucho inglés sonrió nervioso).
Shigeru Miyamoto: Sólo fue coincidencia.
CN: ¿Qué no ha hecho en videojuegos y le gustaría hacer?
SM: Yo quiero mostrarle a la gente siempre algo nuevo. Tengo constantemente ideas en mi cabeza y me gusta que los demás me conozcan. En este juego, Super Mario 64 (SM64) quería incluir muchas cosas más que no pude por falta de tiempo. Todo lo que viene a mi cabeza he tenido la oportunidad de mostrarlo.
Yo sentí celos cuando vi el cubo de Rubik porque a mí me hubiera gustado ser el creador.
CN: Ahora que terminó SM64 ¿se va a encargar más de cerca del juego de Zelda?
SM: Honestamente no quedé satisfecho al 100% con este SM64, sólo quedé al 60%. No pude hacer lo que yo quería con el juego y cuando me di cuenta, me dijeron que ya debía terminarlo. El tiempo fue mi enemigo, sin embargo ahora ya estoy trabajando en la secuela de este título y espero poder mostrar todo lo que tengo en mi cabeza, al menos hasta el día de hoy. Este juego lo terminaré en un año y medio, así es que por favor no escriban mucho sobre esto.
Actualmente estoy muy concentrado en mejorar el juego de Wave Race.

Miyamoto y Minagawa

? : ¿Qué es lo que no pudo incluir en el SM64?
SM: No puedo dar detalles en este momento, pero es muy simple: definir aún más los escenarios, esconder más cosas, hacer a un Mario aún más humano y un juego más apegado a la realidad. Creo que puedo meter muchas cosas más que sean sencillas y disfrutables.
? : ¿Empezará ya a trabajar juegos en CD?
SM: Después de terminar SM64 me di

Pimera versión de Wave Race 64

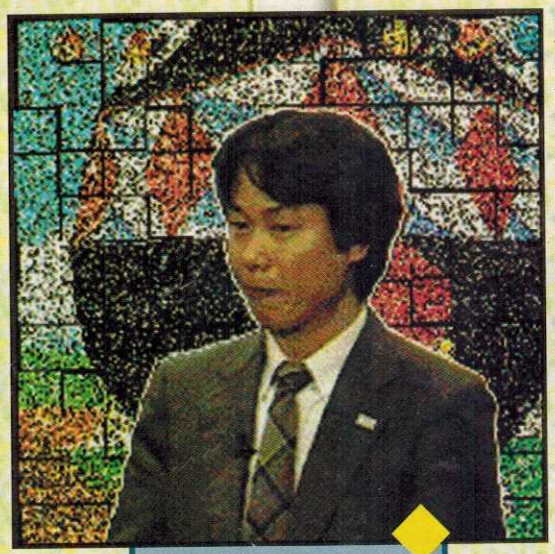
cuenta que un juego como éste, nunca podrá realizarse en CD si la tecnología no cambia. Honestamente es lo que siento.
Todavía no hay planes para hacer juegos de Mario en CD.
Si ven el hardware, tiene una extrensión de memoria, pero aún así, con el DD no se puede hacer un CD que actualmente se compare con la velocidad de un cartucho.
El DD será muy bueno para juegos como el Zelda que no necesitará la velocidad del SM64 para hacer un juego muy divertido y disfrutable.

?: ¿Cómo puede trabajar en un título como SM64 y trabajar en otros proyectos?

SM: La verdad es que tengo muchos problemas para hacerlo. Después del juego de Zelda: A Link to the Past, me hice solamente productor y he dirigido otros juegos como Yoshi's Island pero no ha sido fácil ser director y productor.

?: Platíquenos de su staff. ¿Cuántas personas lo forman y cuál es su nivel académico?

SM: Actualmente tengo 150 personas trabajando directamente para mí. 40 trabajaron directamente en el SM64; 20 trabajan en el área de Servicio y Mantenimiento creando las herramientas para facilitar el trabajo de diseño y programación y tenemos alrededor de 20 diseñadores.
El 80% de los programadores vienen de universidades y colegios de ingeniería. Otros llegan por ser gente muy dedicada a la computación.
Los artistas y músicos son gente de colegios o que han aprendido en producciones cinematográficas.



Shigeru Miyamoto

?: ¿Qué le ha dado Silicon Graphics a Shigeru Miyamoto?

SM: S.G.I. nos trajo un CPU muy rápido, el más rápido que haya en la industria y gráficas de mucha calidad. Esto es mucho más potencial para crear juegos.

?: Usted ha apoyado a los licenciatarios del llamado Dream Team ¿En qué ha consistido ese apoyo?

SM: Todos hemos aprendido mucho porque hemos empezado a experimentar con el N64, la cual es una máquina nueva. Ellos vienen con nosotros cuando tienen algún problema y nosotros no sólo lo solucionamos sino que creamos nuevas herramientas para que otros licenciatarios no se enfrenten a la misma barrera.

Zelda 64

?: ¿Está usted satisfecho con el SM64?

SM: Siento personalmente que no estoy satisfecho. Para este juego sólo usamos como el 60% de las capacidades de la máquina, por eso quiero trabajar en la secuela del juego. Yo quise hacer con SM64 algo totalmente nuevo y diferente; un juguete y una herramienta. Los que quieren jugar se van a divertir en todos los mundos que creamos. Los grandes jugadores tendrán mucho reto para encontrar todos los secretos, pero aún los que nunca han tomado un control de videojuego se van a divertir demasiado moviendo a Mario y haciéndolo pasear por todo el juego. Tiene un excelente balance en reto y se va a disfrutar sin importar que termines todo o no.
De cualquier forma, habrá que esperar a ver qué dicen ellos.

¡Vaya que sí es exigente! Habría que ver todas las cosas que se quedaron en su cabeza, sin duda una de las más brillantes del final del Siglo XX.

Aprovechando la ocasión, queremos compartir contigo una de las más preciadas posesiones de Club Nintendo: Este Pin Up para celebrar los 10 años de Mario

10 YEARS OF SUPER MARIO

THANK YOU
FOR YOUR
SUPPORT

Shigeru Miyamoto

Oct.18 1995

©1995 Nintendo

RPG SECCION

Bien, aquí estamos con esta nueva sección, en la que resolveremos seguramente muchas de las dudas que tengas sobre este fabuloso juego, además también te daremos un par de trucos que creemos son interesantes. Si tú descubres alguna cosa chistosa que no hayamos incluído, no dudes en escribirnos.

Cuando subes tu nivel de Experiencia te dan a elegir entre 3 regalos, cada uno de ellos tiene diferentes cualidades, por ejemplo: el martillo aumenta tu poder de ataque y tu defensa, el hongo aumenta tus HP y la estrella tu poder de defensa y ataque de magia. Antes de escoger te recomendamos checar los tres regalos ya que generalmente entre el martillo y la estrella hay una que aumenta más de un punto, en este caso te recomendamos tomar ese (checa el ejemplo de la foto).

TIPS BASICOS

No sé si ya te habías dado cuenta, pero cuando eres eliminado te regresan al último punto en el que te salvaste, pero te respetan toda la experiencia que hiciste hasta antes de perder, así que como te has de imaginar esto es así como una gran tentación para hacer experiencia, pero para que sea truco es necesario hacerlo de una manera rápida y cómoda, así que debemos buscar los siguientes puntos:

TRUCO DE EXPERIENCIA

Necesitamos un "Save Point", un cofre con una estrella adentro y un cuarto con muchos enemigos, como referencia te podremos decir que en el punto "Sea" tenemos los tres anteriores puntos, así que aquí te explicaremos cómo hacer este truco.

1

2

Para empezar sálvate en el punto indicado anteriormente, ahora escoge a tus 2 personajes más débiles, ponlos a pelear con Mario y quítales las armaduras.

3

Ya una vez hecho esto, golpea el cofre para obtener el poder de la estrella y elimina a todos los enemigos que puedas de este cuarto y del otro. Si lo haces rápidamente podrás obtener varios puntos de experiencia y seguramente alguno de tus personajes subirá de nivel en el proceso. Otra cosa que deberás tener en mente es no eliminar a todos tus enemigos y dejar vivo a uno.

Ahora deja que el enemigo que quedó vivo te elimine (es por eso que te dijimos que les quitaras la armadura a tus personajes y seleccionaras a los más débiles). Después de eso te regresarán al "Save Point", te dejarán toda la experiencia que hiciste y volverá a aparecer el cofre con la estrella y los enemigos. Repite esto las veces que creas necesario..

4

Este es un truco no muy impresionante, pero bueno...: Al entrar a la pantalla del Menú presiona y mantén los botones L y R. Después con los botones presionados mueve el control Pad y en la dirección en la que lo muevas será la que tomará el fondo.

5

En el proceso te puedes salvar las veces que quieras, pero no lo hagas después de obtener la estrella si no eres eliminado; después de algún tiempo tendrás un nivel de Experiencia en ese nivel que difícilmente tendrías de otra forma (lo malo es que entre más experiencia haces se vuelve más tardado el truco pues tus personajes aguantan más).

Para que veas que no somos "gandallas" (o al menos lo sabemos disimular) te vamos a decir dónde puedes hacer también este truco pero ahí haces un poco más de Experiencia que en el sitio que explicamos anteriormente.

6

En Land´s End al llegar al sitio que se ve en la foto (para tomar el remolino correcto entra en el que está apareciendo el enemigo llamado "Shogun", si saltas sobre él obtendrás algunas monedas, si lo haces mal tendrás que pelear contra él), como podrás ver ahí hay un "Save Point" y el cofre que se ve contiene una estrella, así que ya sabes qué es lo que tienes que hacer.

Pero esta vez y a diferencia del ejemplo anterior, deberás eliminar a todos los enemigos de ese cuarto y los dos siguientes sin dejar a alguno hasta que llegues a un cuarto que está lleno de Geckits, ahora salta detrás de las cajas y habla con un Shaman que está escondido, él te venderá una estrella en 400 monedas; si tienes el dinero no lo dudes y cómprala, ahora elimina a casi todos los enemigos dejando a uno solo, que es el que te va a eliminar. Como en el anterior caso, repite la operación hasta que tengas la experiencia que deseas (al continuar no habrás perdido las monedas con las que compraste la estrella).

En la escena Mushroom Kingdom si caminas detrás del edificio que se ve en la foto hablarás con "alguien" que te irá dando Tips dependiendo qué tan avanzado vayas en el juego. Esto es interesante aunque no muy útil porque luego estos Tips parecen frases sin sentido.

7

TADPOLE POND

Este es uno de los primeros sitios que tienes que visitar durante tu recorrido. Entre las cosas más interesantes que encontrarás será una tienda donde venden cosas muy buenas pero te piden una membresía para comprarlas. Para obtenerla tienes que buscar en esta misma escena a un músico de nombre Toadofosky.

Este individuo al parecer está un poco falto de imaginación así que es tu deber ayudarle a componer una melodía. Déjanos decirte que esto no pasará sólo una vez ya que conforme vas avanzando y regreses a este punto él necesitará más ayuda. En total son tres veces las que lo tienes que ayudar.

Pero bueno, no nos vamos a dedicar solamente a decirte cuales son los problemas de la gente, también te diremos cómo lo puedes ayudar:

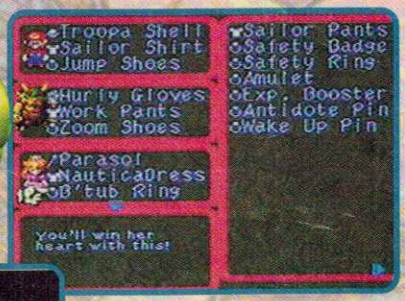
Para auxiliarlo la **PRIMERA** vez utiliza esta secuencia.

Para auxiliarlo la **SEGUNDA** vez utiliza esta secuencia.

Para auxiliarlo la **TERCERA** vez utiliza esta secuencia.

Recuerda que cada vez que le ayudes, él te dará una mejor tarjeta de miembro y entre mejor sea también serán mejores las cosas que podrás comprar.

En Mole Ville después de rescatar a los topos de las minas, te vas a encontrar de nuevo al individuo que estaba buscando un tesoro en la tienda que se ve en la foto. El te va a ofrecer algunos Items conforme vas avanzando en el juego, pero el que parece no tener ninguna razón de ser es el llamado "Mystery Egg", de cualquier forma cómpralo pues te vamos a decir para qué sirve..



A continuación equipa a la princesa Toadstool con su anillo "B'tub Ring" y haz que ella utilice como Item en batalla este raro objeto. Después de usarlo entre unas 10-20 veces el Mystery Egg se convertirá en el "Lamb's Lure".

SUNKEN SHIP

En el Area Sunken Ship tienes que resolver un acertijo para poder seguir avanzando, las pistas para obtener el Password te las dan en 6 cuartos con pequeños problemas para ti. Aún obteniendo las pistas, tenemos tres ligeros problemas: Están en Inglés, son muy confusas y la palabra también está en Inglés, pero no te preocupes pues aquí estamos para decirte qué es lo que quiere decir cada pista.

Pista 1: Sólo hay una S en la palabra.
Pista 2: Se encuentra en la cama del océano.
Pista 3: Las vocales van juntas.
Pista 4: Tiene cuatro consonantes.
Pista 5: Dos consonantes van de orilla a orilla.
Pista 6: La R va antes que la L.
Pista del Shaman: El password tiene algo que ver con... el mar.

Bien, aquí tienes las 6 pistas traducidas para encontrar la palabra clave. Pero si después de romperte un buen rato la cabeza sigues sin acertar qué palabra es la que está escondida te la vamos a mostrar. Sólo busca un espejo y ve la palabra que está en la foto. No lo hagas hasta que te estés seguro de que realmente no la sabes.

Por cierto, ya que estamos hablando de esta escena déjanos decirte que cuando encuentres a estos enemigos llamados "Dry Bones" sólo los podrás derrotar utilizando alguno de los ataques de salto de Mario. o algunas magias

Si después de avanzar por este mundo regresas con el chavo que está en el "Inn" de Mushroom Kingdom y hablas varias veces con él, te venderá su juego por 500 monedas, una vez que se lo compres podrás jugar con él las veces que quieras, pues aparece en tu menú principal en la parte de abajo.

SIGUE EN LA OTRA PAGINA

MOLE VILLE

Este Item al ser utilizado eliminará a un enemigo, esto es bueno para acabar rápidamente con una pelea pero lo malo es que si eliminas a un enemigo de esta manera no podrás obtener experiencia ni monedas. Ya en esta forma el Item lo podrá usar cualquier personaje.

Pero eso no es todo, si este Item lo utilizas más de 40 veces aumentará su poder y se convertirá en "Sheep Attack", el cual ahora ataca a todos los enemigos en la pantalla. Al igual que su anterior versión este Item podrá ser usado por cualquier personaje y no obtendrás experiencia ni monedas por los enemigos eliminados de este modo.

Ya que estamos en estas, te explicaremos rápidamente la mecánica del juego: aquí tú manejas a un bicho que escupe estrellas en contra de unos caparazones que rebotan en toda la pantalla; cada que eliminas a uno de estos caparazones salen unas estrellas que a su vez eliminan a los caparazones que estén a su alrededor y así sucesivamente (estas estrellas también te dañan a ti), así que lo que tienes que hacer es esperar a que haya bastantes caparazones en pantalla y hacer un solo disparo para que así se multipliquen los puntos; recuerda que no hay vidas y que sólo te eliminan si no presionas rápidamente el botón B cuando sea golpeado el bicho.

LAND'S END

Adentro de este nivel vas a llegar a una zona llamada "Belome Temple", si sigues avanzando llegarás con el sujeto que se ve en la foto y al cual le tendrás que pagar para activar los Switchs, dependiendo el orden en el que los actives, será el premio que obtengas:

Orden	Premio
1 2 3	Energía
1 3 2	Yoshi Cookie
2 1 3	Monstruos
2 3 1	Monstruos
3 1 2	Frog Coin
3 2 1	Monedas

Después de obtener alguno de los premios, puedes regresarte y volver a activar los Switchs, esto es una buena forma de obtener varias "Yoshi Cookie" si no eres bueno para correr y ganarlas.

Por cierto, para obtener la llave del cuarto con el Belome dorado, lo que tienes que hacer es hablar 7 veces con el monstruo que se ve en la foto, así al salir verás que la llave que estaba en una pequeña base se habrá caído.

Después de haber obtenido la llave, regrésate a Belome Temple por el trampolín por el que llegaste y toma el elevador de nuevo para llegar a este cuarto en el que encontrarás muchos premios. Para saber que el elevador te va a llevar al cuarto del tesoro, el mensaje que te debe dar el Switch cuando lo golpeas debe ser igual al que se ve en la foto. Para regresar a Mostro Town activa este Switch varias veces (entra y sal) hasta que obtengas un mensaje diferente.

MONSTRO TOWN

Este es un sitio muy interesante, ya que aquí hay muchas cosas que hacer: Si entras a dormir a un cuarto que hay aquí, aparecerán tres espectros que se hacen llamar los "3 Musty Fears" ellos esconderán tres banderas de la siguiente forma:

GREAPER	DRY BONES	THE BIG BOO
Mi bandera está escondida detrás de una flor de madera	Mi bandera está abajo de una cama verde	Mi bandera está entre una "O" y una "A".

No es por ser soplones, pero te vamos a dar la localización de estas banderas, recuerda que son invisibles y que para tomarlas debes presionar en el punto indicado el botón A.

Busca detrás de la flor de madera que está a la entrada de "Rose Town".

Nada más y nada menos que la cama de Mario en Mario´s Pad

Busca entre la O y la A que están en la meta en Yo´ster Isle

Ya que tengas las tres banderas, regresa al cuarto de los 3 Musty Fears, y duerme de nuevo para que te felicite y te den un premio el cual consiste en un amuleto que tendrá equipado Mario (por si no sabías qué es o dónde había quedado).

Aquí también oirás la historia de un individuo que está buscando una "piedra brillante", si lo quieres conocer haz lo siguiente: En "Moleville" ve y compra los "Fireworks" con el topo que se ve en la foto, después sal y con el topo que se ve en la foto (si es que se ve) cambia los Fireworks por una "Shiny Stone". Esta guárdala, ya que la puedes cambiar en ese mismo pueblo pero eso no es lo que nos interesa ahora.

Una vez que llegues a Monstro Town y si llevas la piedra, podrás entrar al cuarto que se ve en la foto, ahí adentro te encontrarás con un extraño enemigo de nombre "Culex" que sólo se encontraba de paso por este mundo, si quieres, tendrás la posibilidad de luchar contra él para obtener un premio, pero déjanos decirte que él no es nada fácil, tal vez desde el nivel 27 o 28 le puedas dar batalla.

BEAN VALLEY

Después de que la princesa se una a tu equipo y avanzar un poco en el juego, regresa a "Booster Tower" y sube. En el camino te vas a encontrar con "Knife Guy", él tiene un juego bastante simplón de "averigua dónde quedo la pelota amarilla", si lo juegas y le ganas recibirás una porquería como premio, pero no te desanimes: juega con Knife Guy bastantes veces (tira sus premios si te estorban) y después de más de 10 juegos se pondrá más difícil y te dará como premio un Item llamado "Bright Card".

Ahora dirígete a Bean Valley y al llegar al lugar que se ve en la foto elimina a "Chewy" del tubo que se ve y después entra ahí.

Una vez adentro elimina a todos los enemigos y llega al sitio que se ve en la primer foto, ahí salta tres veces y aparecerá una base en la cual podrás subir para después llegar a un camino secreto que te llevará al "Grate Guy´s Casino".

En el casino te encontrarás al hermano del "Knife Guy", habla con él tres veces y te propondrá jugar un juego bastante malo, conforme le ganes recibirás premios/basura que podrás desechar, pero también recibirás de vez en cuando uno que otro bueno que tú sabrás si te quedas con ellos (por cierto, se dice que si le ganas 100 veces obtendrás un interesante premio, pero quién sabe).

¿Recuerdas al ratón que te viene dando Tips antes de llegar a Mostro Town?, pues una vez que llegues a esta ciudad él te hablará acerca de un extraño hombre que vive en Rose Town y te dice que vale la pena ir a visitarlo; y déjanos decirte que sí te conviene pero sólo si llevas dos objetos especiales:

Al eliminar al jefe que está al final de Bean Valley te encuentras con un Item llamado "Seed" o lo que es lo mismo: una semilla. Para obtenerla debes leer el mensaje que deja caer el "Shy Away".

Después de eliminar a Valentina en "Nimbus Land" busca en el sitio que se ve en la foto, ahí encontrarás un pasaje secreto en el que vuelves a ver a Shy Away de nuevo. Habla con él y si lo dejas ir, te regalará el "Fertilizer".

Una vez con estos dos Items en tu poder, ve a Rose Town a la parte alta de la ciudad, ahí encontrarás una casa que no estaba antes y adentro de ella un sujeto te pedirá que le regales ambas cosas, hazlo y entonces una gran planta aparecerá, como te podrás imaginar tendrás que escalarla y encontrarás un par de Items muy buenos para Mario.

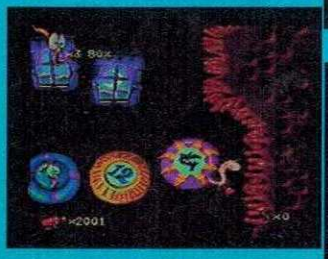
Bueno, estas son algunas cosas que te podemos dar de este entretenido juego, pero aún hay muchas cosas que descubrir y que las hemos dejado para que tú las averigües como los cofres secretos, el rumor de que en este juego aparecen dos personajes de otros juegos de Nintendo escondidos por ahí (bueno, no es rumor pero se oye mejor si lo decimos así) y 2 ó 3 detalles más, así que cualquier cosa interesante que descubras escríbenos para que nos la cuentes.

Reto #95

¿Cómo logro que la puerta del bonus del nivel 1-7 quede desfasada?

RESPUESTA AL RETO DE MAYO

093 EARTH WORM JIM 2



¿Cómo se logra para que al final del nivel "Villi People" no aparezca Jim?

Dirígete hasta el final de la escena Vinie People y ya que pases la sección de preguntas, vuela hacia la derecha pegado a la pared para que no entres al bonus de repetir la secuencia.

Tienes que pasar entre la cuarta bola (de izquierda a derecha) y la pared como se ve en la tercer foto.

Ya abajo, ve hacia la izquierda para que se active el bonus de repetir la secuencia mientras tú tocas el piso. Así suceden cosas curiosas.

Por cierto, ya viene el reto número 100.

Ve teniendo listo tu Super Metroid ya que este reto va a estar muuuuuy difícil.

CONTESTARON ESTE RETO:

RAFAEL GOMEZ PRADO
JUAN CARLOS PRADO
RICARDO PONCE F.
DANIEL SANTOS M.
JAVIER CABALLERO
ERICK MENDOZA VARGAS
LEONARDO GARCIA R.
PEDRO TOLEDO F.

Ninte

FRANQUICIAS AUT

TALLER DE LUIGI

VENTA
SERVICIO

Tel:535-20-90

PERICENTRO

VENTA
RENTA
SERVICIO

Tel:557-17-65

- CONTROL SET CON CARTUCHO SORPRESA
- SUPER MARIO RPG (Incluye instructivo en español)
- OLIMPIC SUMMER GAMES
- TOY STORY
- KEN GRIFFEY JR.
- FRANTIC FLEA

Y A UN SUPER PRECIO

- BATMAN FOREVER
- PACMAN 2
- LOONEY TUNES B-BALL

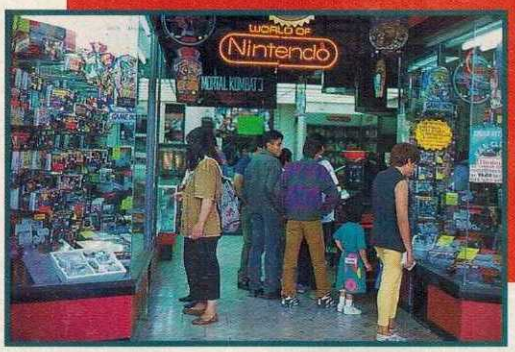
- VIRTUAL BOX CON -MARIO TENNIS
- TETRIS 3D
- NESTER'S FUNKY BOWLING
- WATERWORLD
- WARIO LAND

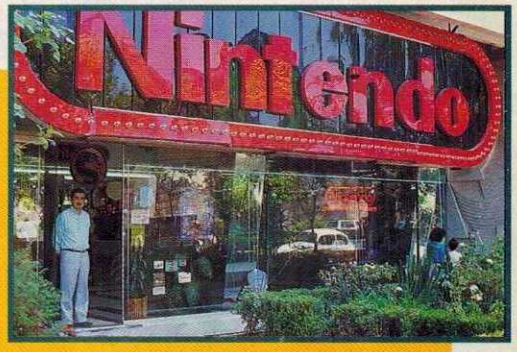
endo®

RIZADAS NINTENDO

ESTE MES DE JULIO EN LA COMPRA DE CUALQUIER CARTUCHO O SISTEMA NINTENDO TE OBSEQUIAMOS UNA PLUMA Y UN PIN.

VALIDO UNICAMENTE EN TUS FRANQUICIAS: INSURGENTES, PERICENTRO, TEPEYAC Y TALLER DE LUIGI.
HASTA AGOTAR EXISTENCIAS.





TEPEYAC

VENTA
RENTA
SERVICIO

Tel: 759-01-11

INSURGENTES

VENTA
RENTA
SERVICIO
CINEMA NINTENDO

Tel: 687-73-59

GAME BOY

- PLAY IT LOUD
  + uno de estos cartuchos:
  - WARIO BLAST
  - YOSHI
  - YOSHI'S COOKIES
  - KIRBY'S BLOCK BALL
  - OLYMPIC SUMMER GAMES
  - POCAHONTAS
  - TOY STORY
  - FIFA SOCCER '96

Y A UN SUPER PRECIO
- POWER RANGERS-THE MOVIE

NINTENDO 64

PROXIMAMENTE

- SUPER MARIO 64
- KILLER INSTINCT 64
- SUPER MARIO KART R
- KIRBY'S AIR RIDE
- WAVE RACE 64
- GOLDEN EYE

Y MUCHOS MAS

LOS RECORDS

ANIMANIACS
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
ART OF FIGHTING
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
BATMAN RETURNS
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
BATTLETOADS-BATTLEMANIACS
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
ROGER A. DURHAM
BUBSY
KLAINSY
PATY
CASTLEVANIA DRACULA X
FIDEL CORREA C.
CHAVEZ
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
KLAINSY
DONKEY KONG COUNTRY
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
JESUS NORIEGA RODRIGUEZ
KLAINSY
ALEJANDRO GONZALEZ MENDOZA
DONKEY KONG COUNTRY 2
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
KLAINSY
JULIO CHAVEZ MONTERO

EARTH WORM JIM
RENE JURADO LOPEZ
KLAINSY
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
FLASH BACK
FIDEL CORREA C.
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DELUXE
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
KLAINSY
RICARDO GONZALEZ MENDOZA
KILLER INSTINCT
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
MEGAMAN X
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
CARLOS LOPEZ LUNA
MEGAMAN X2
CARLOS LOPEZ LUNA
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
KLAINSY
LUIS VEGA GARCIA
JESUS NORIEGA RODRIGUEZ
MEGAMAN X3
KLAINSY
OSCAR POLENDO LOZANO

GILBERTO POLENDO LOZANO
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
LUIS VEGA GARCIA
MORTAL KOMBAT
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
JOSE ARAUJO MANRIQUEZ
MORTAL KOMBAT 2
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
JOSE LUIS TREJO MONTES
MORTAL KOMBAT 3
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
OSCAR POLENDO LOZANO
GILBERTO POLENDO LOZANO
NBA JAM
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
SAMURAI SHOWDOWN
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
SECRET OF MANA
KLAINSY
STAR FOX
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
STREET FIGHTER II TURBO
KLAINSY
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
STUNT RACE FX
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA

SUPER CASTLEVANIA IV
KLAINSY
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
KLAINSY
SUPER METROID
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
KLAINSY
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
SUPER STREET FIGHTER II
KLAINSY
CARLOS LOPEZ LUNA
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
SUPER VALIS 4
CARLOS LOPEZ LUNA
TINY TOONS ADVENTURES
KLAINSY
JOSE SANTIAGO GOMEZ MEZA
WORLD HEROES 2
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
KLAINSY
WWF RAW
KLAINSY
YOSHI'S ISLAND
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
ZELDA III
KLAINSY
ZOOMBIES ATE MY NEIGHBORS
KLAINSY
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ALEJANDRO AMARO DIAZ
ROGER A. DURHAM

EN ESTE NUMERO AGRADECEMOS A:

JOE CASTILLO GARZA
HASSAN URIOSTEGUI SALAZAR
ALVARO GUARDADO LLANOS
ANTONIO MARTINEZ CAMACHO
EL INSANO
VICTOR HERNANDEZ SALOMON
OMAR OCHOA OLMOS
VICTOR HUGO JIMENEZ
ALEJANDRO REYES PICHARDO
JONATHAN BECERRA MENDOZA
ALEJANDRO CASTRO ORTEGA
DAVID ALBERTO MUÑOZ
MARIO ALBERTO FLORES
ANDRES TAVIZON POZOS
ELAD ZAAFARANY S.
ALEJANDRO BURGOS LOPEZ
JORGE IVAN MORENO MAJUL
HUGO SAINZ R.
CARLOS A. REYES CRUZ
EDGAR MENDOZA ALCAZAR
LUIS SALINAS BORBOA
ARMANDO ESLAVA PINEDA
ANGEL SORDO
L.D.F.J.
ISAAC GRIJALVO CORREA
BENIGNO ALBERTO GUZMAN
DANIEL MILLAN MALDONADO
OSCAR POLONDO LOZANO
CARLOS ESPINOZA MARTINEZ
MANUEL RAMIREZ R.
MOLACHO
RAMON MENDOZA CAMPOS
PIPO
GERARDO VAZQUEZ GALINDO
JOTTEFIELD
EL BARTO
ERNESTO CRUZ MARQUEZ
CARLOS GARCIA MENDEZ
RODRIGO M. MEDINA
VICTOR RODRIGUEZ BENITEZ
PABLO VAZQUEZ MEDINA
GERMAN PALACIOS MORAITA
VERONICA DEL ROCIO REYES
FERNANDO CRISTOBAL
ZERO
LUIS RUBEN GUIZAR
LEONEL TAPIA GUERRA
FERNANDO VERA VAZQUEZ
NESTOR MENESES SANCHEZ
FRANCISCO JAVIER RODRIGUEZ
EL PRIMO PEDRO
ALFREDO ROCHA CERVANTES
GERARDO RICAÑO RUIZ
JOSE GOMEZ VAZQUEZ
LUIS MUNGUIA REYES
VICTOR JIMENEZ NAVA
ELMER GARCIA CERVANTES
QUIMERA
VICTOR CASTILLO
RRH
ARTURO MONCADA
RAUL GONZALEZ C.
JOSE GUADALUPE CHACON

JOSE CARRANZA PEREZ
CESAR AGUILAR PEREZ
LUIS CORTES ZAVALA
ERNESTO SALMON PABLOS
DAVID A.L.
DIEGO TEJADA
GUSTAVO URIAS MARTINEZ
JAIME ARTURO GARCIA
EDGARDO BAUTISTA
GUEPARDO
SUSANA SOLIS BORREGO
ISMAEL RODRIGUEZ P.
BENJAMIN CORTES
JOSE ALBERTO MOLINA
MARTIN EDUARDO MARQUEZ
CHRISTIAN A. RODRIGUEZ
ISRAEL ORTIZ CARAZA
C.A.C.T.
BLADIMIR MENDOZA L.
FIDEL CORREA G.
RAUL MORENO BOJORQUEZ
CARLOS PEREZ YAÑOS
RENE JURADO T.
ERNESTO CRUZ ARIAS
HECTOR SANCHEZ M.
LAURA MANSO SILVESTRE
ALEJANDRO ZUÑIGA RUIZ
FRANCISCO CANO BAMACA
DIANA TREVIÑO FLORES
EMILIANO ARRIAGA SILVA
NAHUM CORREA M.
CARLOS ADRIAN HERNANDEZ
VICTOR MACHUCA RIVERA
JAVIER AVILES BARROSO
ERICK SALAS "VERTIGO"
YHORI YAGAMI
JOSE DE JESUS CASTRO
DANIEL MONTOYA MARIN
IVAN HERNANDEZ VILLALOBOS
CARLOS AGUAYO
EDILBERTO RODRIGUEZ
ARTURO AGUAYO
JUAN SERRANO ARELLANO
MARCO
ALEJANDRO VARGAS MONTES
CARLOS LOBO GUERRERO
JUAN JOSE GARDUÑO
DANIEL RUVALCABA LOPEZ
FERNANDO PEÑALOZA AVILA
THAM
OMAR ANGUIANO ABREGO
FRANCISCO OCHOA VALADINOS
EDI
GARLAND
AIRDRAX
J2
SERGIO VILLAR RAMIREZ
NOE HERRERA SALDAÑA
CESAR AGUILAR PEREZ
ALEJANDRO VEGA URBAN
MARIO ORTIZ ZAVALA
ANTONIO VILLANUEVA B.
FRANCISCO JAVIER LUJAN
FRANCISCO MARTINEZ ALVAREZ
JESUS GARCIA CRUZ
ISRAEL VELAZQUEZ BALDERAS
ISAAC DE LA LOZA HERNANDEZ
CARLOS OROZCO DIAZ
MANUEL BANDA GARCIA

HUGO ENRIQUE CASAS
RUBEN AGUSTIN HERNANDEZ
LUIS MIGUEL ARISPE
CARLOS GARCIA PENICHE
MARTIN MENDOZA CORTES
TENOCH MENESES TURRIZA
ULISES MENESES TURRIZA
SERGIO ORTIZ ZAMBRANO
ERICK GONZALEZ ZARATE
EXPIDEY
VICTOR RAMIREZ G.
ELIAS ANDERE BASURTO
SERGIO BLANCO BATIS
ABEL CORTES CHAVIRA
FREDDY
JUANITO
ELIA CAROLINA ARCE
EDGAR MENDOZA ALCAZAR
FAUSTO G. MUÑOZ
VICENTE GARCIA
ALEJANDRA YAÑEZ L.
LUNA
FERNANDO ASCENCIO M.
DIEGO ALBERTO SIMPSON
THE SIX KILLERS
M.R.V.
SAMUEL "STAR" ROBLES
ELENA GONZALEZ TREJO
JORGE TREJO MORA
KARLA GONZALEZ
ENRIQUE SAUCEDO ROJAS
CRISTINA MORALES
ENRIQUE HERNANDEZ MARQUEZ
LUIS G.S.G. LARUMBE
SAUL WADE AGUILAR
JAHZEEL ALFARO CHEW
ISRAEL SALAZAR CANTU
EL NARIZOTAS
JOSE L. FRAGUOSO ESTRADA
ABRAHAM TAVERA VELAZQUEZ
MARCO A. SANCHEZ C.
ROGER A. CAMARGO REYES
SON GOKU
EDGAR PADILLA LIK
ANDY
JOSE SANTIAGO MEZA
ROBERTO ROMAI TOVAR
DANIEL ROMO GARZA
ADALBERTO ESPIRITU GARCIA
JOHANA DANIELA RIVERA
JOSE ARAUJO MANRIQUE
ERNESTO GUERRERO CORTES
HERMIT
RENEGADO
RODRIGO RAMOS J.
XAVIER ALFREDO TERCERO
ALEJANDRO VEGA HAMAL
ALBERTO LIBREROS ANAYA
FRANCISCO TINOCO MONTES
RIZON NA
RAYMUNDO HERNANDEZ Q.
VICTOR UZIEL
IVAN BOJORQUEZ
ANTONIO DE JESUS
JESUS ROBERTO "YUCA"
ARTURO ROMERO M.
K.I. MONIAC
VICTOR ISSA MARTINEZ
DULCE MARIA CRUZ PEREZ

CARLOS AVENDAÑO CHAVEZ
RARELLI
RICARDO GOMEZ ESPARZA
JULIO CAMACHO SALAZAR
BETO SOLIS PARDO
ALBERTO CHAVEZ CORTES
AUDON CORIA LEON
PIERRE RAUL ARAZA CANDONAS
MARCO A. MARTINEZ CAMACHO
CARLOS A. GAMBOA
PALOMA N. DIAZ SALAZAR
ABEL LIMON GOMEZ
PAUL HERNANDEZ SANCHEZ
RAUL TEJADA C.
ALEJANDRO HEREDIA NAVARRO
NINTENDOMANO 001
CARLOS PEREZ SANCHEZ
DANIEL E. TELLES MUÑOZ
LEONCIO MAXIMINO "GUASON"
EARTH WORM JIM
PSY-CROW
BENY CENTENO
PELUCHE
RICARDO DELGADILLO CAMPOS
ANDRES TABICON POZOS
JOSE L. VILLALOBOS
LUIS E. MELENDEZ ANGELES
ALEXANDRO SANDOVAL L.
CARLOS CASAÑAS ROMERO
EDUARDO GARCIA DEL OSO
MIGUEL A. GARCIA JORDAN
HECTOR A. GARCIA GONZALEZ
FAX
ROGELIO GOMEZ
LOGO
CARLOS ALBERTO ALONZO
SPAXY
BYTE
ROGELIO RAMIREZ HERNANDEZ
JESUS A. GARCIA N.
CARLOS GARCIA G.
CARLOS F. RODRIGUEZ RAMIREZ
HECTOR ZUÑIGA HERNANDEZ
ROBERTO ARGUETA VENTURA
MARCO ARGUETA VENTURA
ALVARO BECERRA C.
CESAR O.R.M.
RAUL ANTONIO CHAVEZ R.
EQUS
LUIS GUILLERMO GARDUÑO
PABLO DOTTUEZO TORRES
THE FOX
CARLOS PEREZ SANCHEZ
EMILIO MARTINEZ ALMERAYA
JOSE M. SALAZAR AGUILA
EDUARDO AVIL A CASTRO
ANGEL MEJIA VEGA
RICARDO LANDEROS M.
MOISES SANCHEZ OROZCO
BARTMAN
ADAN ALVARADO ALVARADO
JUAN LANEL
EMMANUEL ARAYO B.
HUMBERTO CASTELLANOS BECERRA
MARCELINO DELGADILLO GOMEZ
MAN-O
EDUARDO CARBALLIDO M.
ESTEBAN RUIZ SANCHEZ
CHRISTIAN SAID

AARON GOMEZ ITURRIA
JOSE DE LA CRUZ C.
ROBERTO ROBLES HUERTA
ESTEBAN FALCON RODRIGUEZ
FELIPE MOTA GONZALEZ
RAMON RODRIGUEZ F.
LOGAN
MARCO DAVILA REAL
JOHANA D.
CESAR CEBALLOS VELASCO
CARLOS ALATORRE VEGA
JUAN ANAYA MURGUIA
PORRY
JESUS ANAYA
JAIME ALEJANDRO MENDOZA
MARIANA MORA
ADRIAN ESCALANTE PEREZ

COLABORARON EN ESTE NUMERO:

KENNETH SKERTCHLY
IVAN BRONDO MONROY
GABRIEL SANDOVAL ROMERO
LUKE SKYWALKER
JAVIER CABALLERO VIVEROS
GUSTAVO URIAS MARTINEZ
ERNESTO CERVANTES A.
MIGUEL VILLASUSO VALDEZ
ZERO-X3
LUIS A. CASTILLO VEGA
EDUARDO CASTILLO VEGA
GUILLERMO DORANTES R.
EDGAR DORANTES R.
CHRISTIAN BARBOSA RUBIO
FERNANDO TORRES HUERTA
BENITO FLORES GARZA
ELIAS DE LA TORRE CERES
PORRY

CONTESTAMOS EN ESTE NUMERO A:

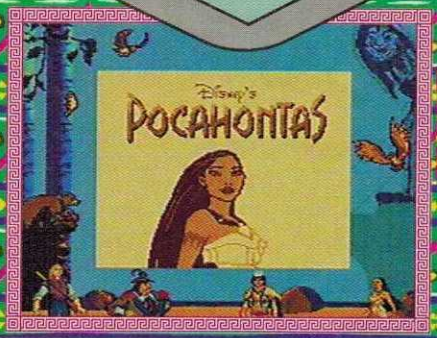
CARLOS ALVAREZ BALDERRAMA
ROBERTO CORREA
SEKTOR
JOSE LUIS DE LA CERDA
EL HOMBRE X/CMX
EDGAR MEDELLIN
EL ARAÑA
JORGE BARRAGAN DE LA CRUZ
JUAN VARGAS FLORES
LOGAN
MARCO DAVILA REAL
JOHANA D.
SAGAT
CESAR CEBALLOS VELASCO
CARLOS ALATORRE VEGA
JUAN ANAYA MURGUIA
GIZNE
MALVA
IHORY YAGAMI
JOSE GUERRERO SANCHEZ

DANIEL RIVERA DAVALOS
MANUEL SERRANO ORTEGA
PAIN
M.A.V.M.
LUIS MADRIGAL NAVARRO
JAVIER ANGUIANO ABREGO
LUIS MONTELLANO BENIMARU
MANUEL PEDRAJO MORA
ERICK SEGOVIANO ROQUE
SEX TEX
CHRISTIAN M. RODRIGUEZ
SHADOW
ALEJANDRA ALVARADO G.
JULIO AUSTRIA CARMONA
MIGUEL GALARRAGA ROBLEDO
SANDRA MELENDEZ
DANIEL SAUZA SUAREZ
ROBERTO GONZALEZ SOTO
GABRIEL DORAME CECEÑA
M.M.A.
J. MANUEL ACERES PEQUERO
EVERIO CANDELARIA PEREZ
JULIO FLORES SOLANO
HUGO E. HDZ. 2
ROBERTO IVAN LEO S.F.
MARIO RODRIGUEZ VELASCO
CDZ III
DAVID RENE VALENZUELA M.
MARTIRES IRLANDESES
REYNEL RAMIREZ H.
OSIRIS A. CONTRERAS C.
JAVIER GARZA Y.
JOSE VALENTIN MARTINEZ
WOLVERINE
ZERO
J. HETFIELD
KILLER
CHRISTIAN SAID QUINTERO
JOSE O. VILLAVICENCIO F.
LEVI MURILLO Q.
JAVIER CUNALO DOMINGUEZ
DUNK
TOUTSIDO MASK
CESAR GONZALEZ GOMEZ
OSIRIS ESPINO MENDOZA
ALEJANDRO ZUÑIGA RUIZ
FRANCISCO CANO BAMACA
DIANA TREVIÑO FLORES
EMILIANO ARRIAGA SILVA
NAHUM CORREA M.
CARLOS ADRIAN HERNANDEZ
VICTOR MACHUCA RIVERA
JAVIER AVILES BARROSO
MARTIN MENDOZA CORTES
TENOCH MENESES TURRIZA
ULISES MENESES TURRIZA
SERGIO ORTIZ ZAMBRANO
ERICK GONZALEZ ZARATE

COLABORACION ESPECIAL:

NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE
AUGUSTO E.G.A.

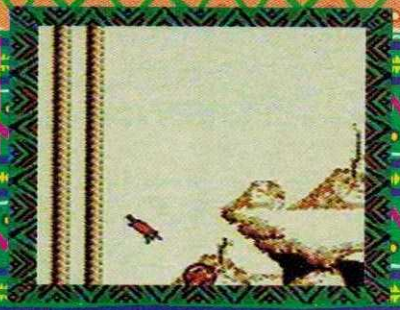
GAME VISTAZO A:



Ahora te daremos algunos tips para comenzar el juego, sólo te damos los dos primeros niveles como calentamiento, pero si seguimos recibiendo preguntas sobre este título te daremos los siguientes niveles.

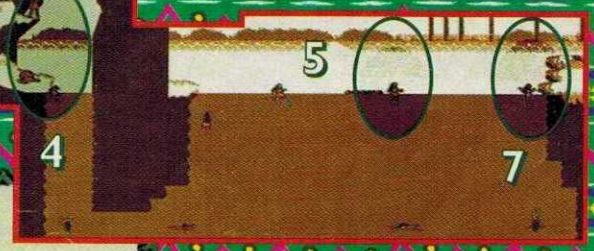
NIVEL 1

1.-Con Meeko avanza y trepa por el árbol para saltar como muestra la foto, así puedes empujar la roca que se ve hacia la izquierda para que controles a Pocahontas y suba en la roca para llegar arriba. Después sube a Meeko en los brazos de Pocahontas para que pueda subir al siguiente nivel, ahora avanza con Pocahontas hasta el punto dos.

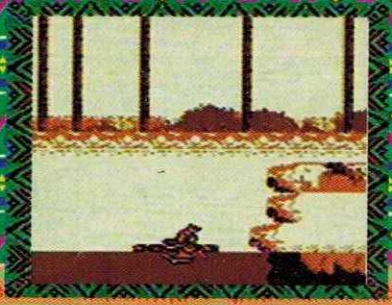


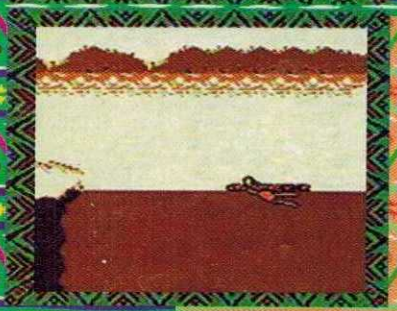
2.- Al llegar aquí descuélgate de la orilla NO TE DEJES CAER porque te restará energía, sigue avanzando a la izquierda.

3.- Al liberar al venado obtienes el poder de correr para avanzar más rápido y así dar saltos más largos.



4.- Ahora, mueve la roca que tiene atrapada a la nutria para liberarla y así obtener el poder de sumergirte y nadar.



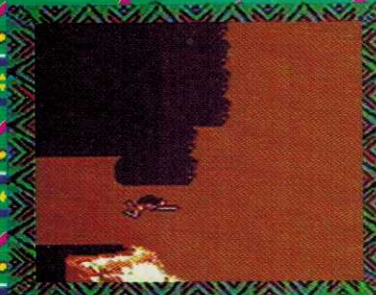


5.- Llega a donde está el tronco y mantén presionado el botón A para llevarte el tronco a la orilla izquierda.

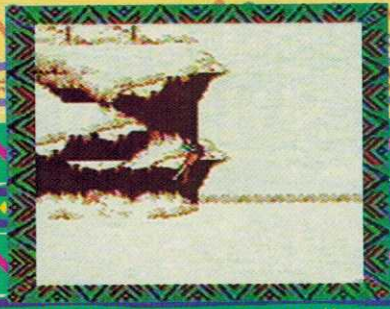
6.- Toma el control de Meeko y salta desde este punto para que te subas al tronco.

7.- Ya que esté Meeko sobre el tronco, cambia a Pocahontas y llévate el tronco a la orilla derecha donde está el final de la escena ahí tienes que llegar con los dos personajes: Meeko y Pocahontas para terminar el nivel.

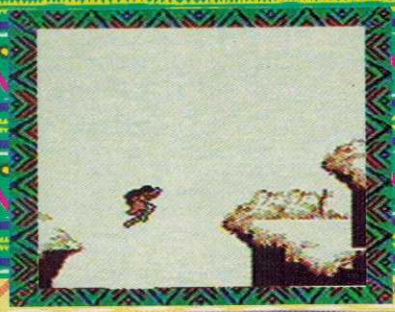
NIVEL 2



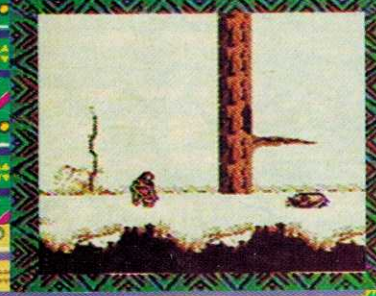
1.- Con Pocahontas pásate nadando por debajo para salir del otro lado.



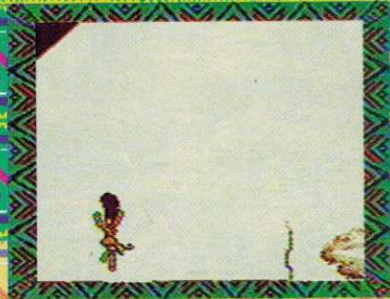
2.- Ahora trepa como se ve en la foto para llegar a la parte de arriba.



3.- Ahora toma vuelo corriendo (mantén presionado el botón B) y salta justo en la orilla para llegar al otro lado.

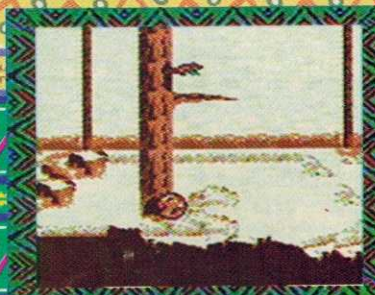


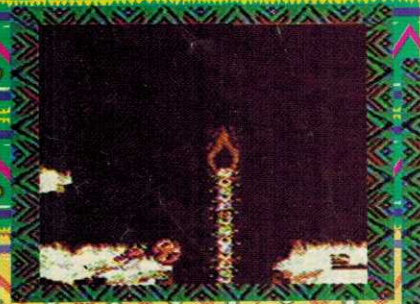
4.- Toma el pájaro que está en el piso y déjalo en el nido que está más adelante para que obtengas el poder de caer despacio cuando caes de lugares altos.



5.- Déjate caer por este lado y no te preocupes, porque con el poder que obtiviste del pájaro caerás lentamente y no te dañaras.

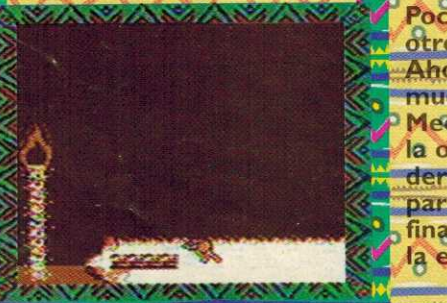
6.- Ahora cambia al control de Meeko y empuja la roca para avanzar por dentro del árbol y salir del otro lado, sigue avanzando a la derecha.



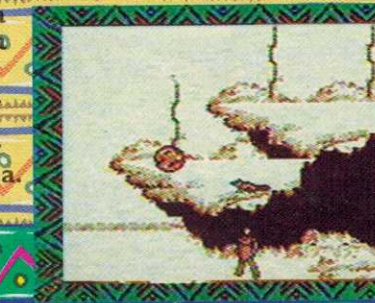


7.- Con Meeko empuja la roca para que se acumule el agua y puedas pasar del otro lado.

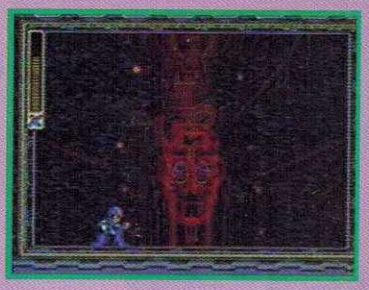
8.- Ahora cambia a Pocahontas y empuja el tronco hacia la izquierda para que pase Meeko.



9.- Esta jugada ya te la sabes, coloca a Pocahontas justo donde se ve en la foto y toma el control de Meeko para que saltes vertical sobre los brazos de Pocahontas y de ahí saltes a la parte de arriba donde empujas la roca para que Pocahontas pueda trepar y pasar del otro lado donde la espera su padre. Ahora mueve a Meeko a la orilla derecha para finalizar la escena.



MEGA MAN X2



Vaya que si este juego ha dado de qué hablar, passwords, trucos, bugs y ahora... un... ¡¡¡final especial!!!

Pon mucha atención porque no lo vamos a repetir. Para empezar este truco sólo es para expertos. Primero... y con esto podrás ver el final especial. ¿qué? te dijimos que pusieras atención. Aquí va de nuevo.

Necesitas acabar el juego sin usar armadura y como aquí no es Super Metroid para desactivar la armadura, tendrás que aventarte todo el juego sin armadura.
A menos que...

(4.12.40. 3a. columna)

Pedro Carlos Bonilla Flores (KLAIN)

Con este truco podrás jugar contra un amigo utilizando al mismo personaje con el mismo color.

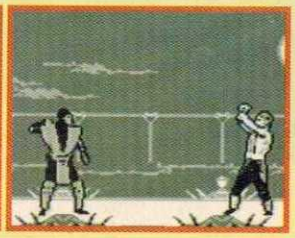
¿Te acuerdas del BUG que salió en la revista Año 5 No. 4 pág. 60?
Tienes que entrar a un modo de torneo, poner las iniciales a los 2 primeros jugadores, ir a la pantalla de selección de personaje, presionar Select y luego Start para regresar a la pantalla de iniciales, presionar **X** luego Select para borrar a uno de los participantes y regresar a la pantalla de selección de personaje.

Una vez hecho esto, jueguen una pelea y al terminar escojan al mismo personaje con el mismo color.

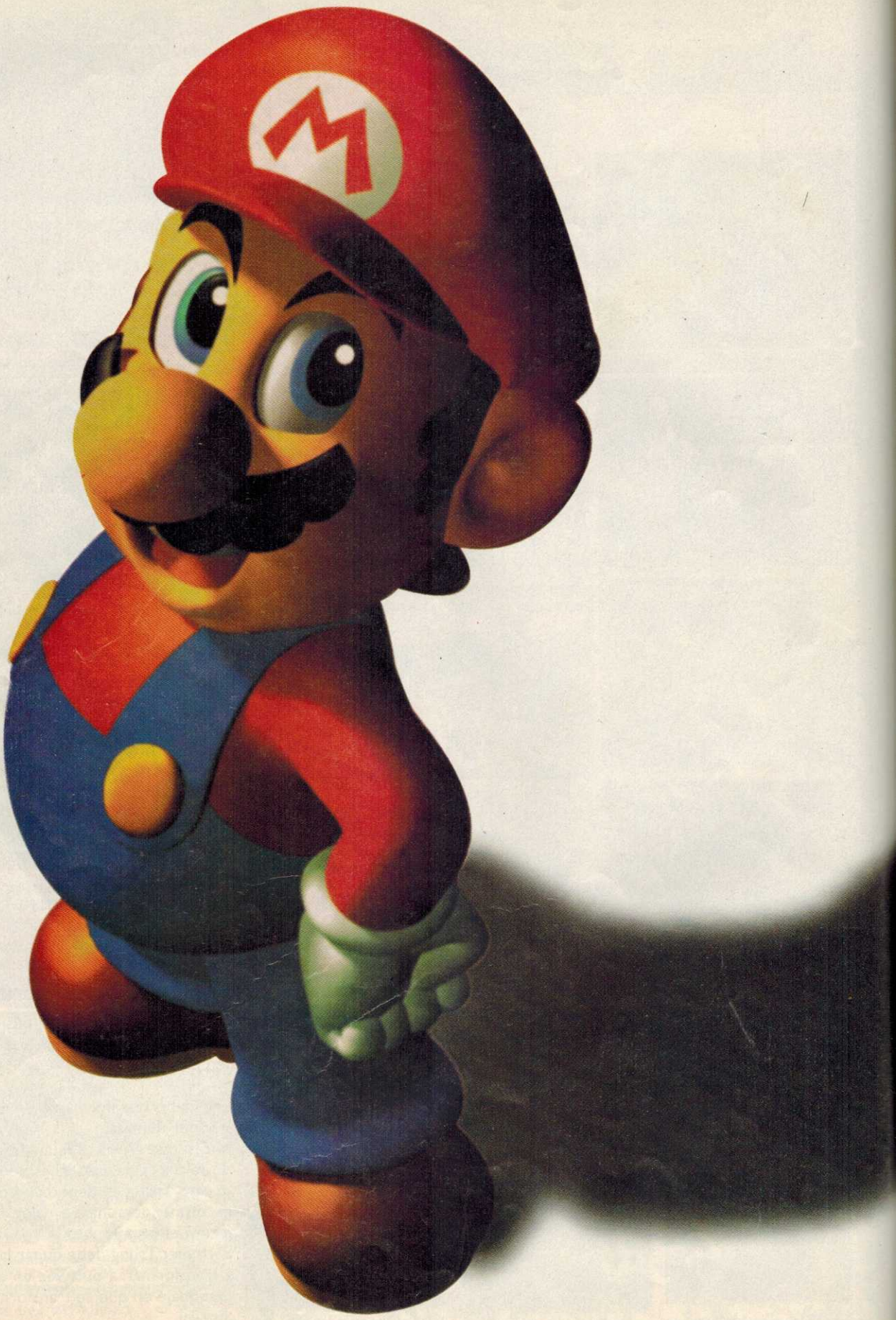
Si decides salirte y jugar contra la máquina, cuando llegues contra tu Alter-ego, él y tú tendrán el mismo color.

Y para el Game Boy tenemos el mismo truco pero para MKII. Necesitas jugar dobles y ambos deben escoger a Shang Tsung.

Ahora uno debe transformarse en otro personaje y poner defensa.
Luego, ya casi que el Shang Tsung transformado vaya a regresar a su estado normal, el otro Tsung se debe transformar en el mismo personaje en que se transformó el otro Tsung.
El primer Tsung debe quitar la defensa y transformarse otra vez en el mismo personaje en que se transformó y ¡listo!



JOE y OG



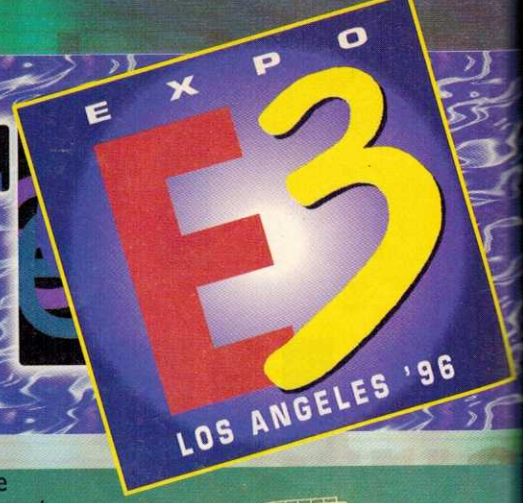
TODO ES CUESTION DE DIVERSION.

Diversión. ¿La recuerdas? Con todo lo que se habla de bits, bytes y que CD por aquí y PC por allá, se pensaría que el futuro está en la más nueva tecnología o el más rápido comosellame. No es así para Nintendo. Nosotros creemos que lo importante en un videojuego y lo que ha hecho a este pequeño plomero un cuate tan popular, es enfocar nuestro tiempo, esfuerzo y dinero en crear juegos realmente divertidos. Una filosofía muy simple que hemos comprobado una y otra vez.

Así que prepárate a experimentar muy pronto el Super Mario 64 y muchos otros grandes títulos para el Nintendo 64, Super Nintendo, Game Boy y Virtual Boy. Verás lo que es verdadera diversión.

Nintendo®

REPORTE

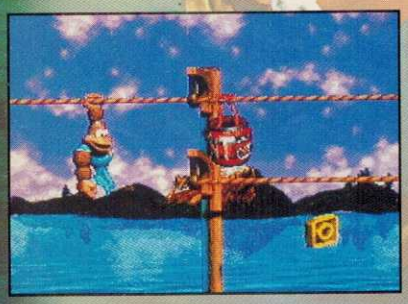


Imagínate el lugar: Mes de Mayo y un calor como pocos, mucho Smog y gente discutiendo acerca de la nacionalidad del Chupacabras. Todo lo anterior suena así, como un día en el D.F., pero no, estamos hablando de Los Angeles, Cal. en el mes de la presentación, aquí en América, del Nintendo 64 (¡Claro!, porque si nos estuviésemos refiriendo a la capital sería un... buen de Smog).
Este evento estuvo mucho mejor que el año pasado, ya que ahora, además de que sí pudimos ver los juegos del sistema, muchos de ellos ya estaban casi terminados (ya que estaban a un mes y días de salir en Japón).
Entonces, no hace falta decir que lo más llamativo del show fue la presentación de este sistema y sus juegos, pero eso no fue todo lo que hubo en Nintendo, ya que también presentaron juegos para el SNES, GB y VB. Así que como seguramente tú compraste este ejemplar para enterarte qué viene de nuevo y no para leer todas las sandeces que luego escribimos, pasemos rápidamente a ver qué onda con la participación de Nintendo en este evento.
Ahora veamos qué es lo que podemos esperar de Nintendo y los licenciatarios para los próximos meses.

LA Center

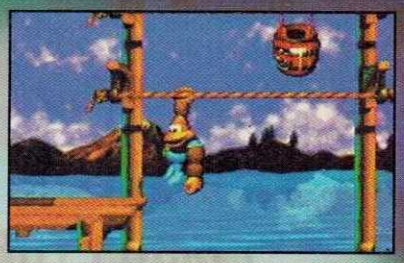
Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble

¡Ahora la historia se repite!, Después de ser compañero de Donkey Kong en la primera aventura, Diddy Kong fue la estrella en el segundo juego de la serie y en esta ocasión le toca el turno a su compañera del segundo juego de la serie, ella será la estrella de una nueva secuela en Donkey Kong Country 3.



Por el nombre (y también por la introducción) te podrás dar cuenta que ahora la estrella de este juego es Dixie Kong quien en esta ocasión se hace acompañar de un nuevo personaje de nombre Kiddy Kong y quien resulta ser nada más y nada menos que su primo. Ambos personajes tendrán que batallar a lo largo de una gran cantidad de escenas con nuevos y más peligrosos enemigos para poder rescatar a Donkey y Diddy Kong quienes han caído en las garras de una organización conocida como KAOS. Como en anteriores versiones en este juego contarás con la ayuda de muchos amigos animales que vas encontrando, cada uno de ellos tiene diferentes habilidades que hasta el momento son desconocidas, porque simplemente no fueron programadas en el demo del juego por la gente de Rare, pero te podemos anticipar que uno de estos personajes es un pequeño elefante de tierna apariencia pero de gran poder.

Otros puntos característicos de este juego son los miembros de la familia Kong que te han acompañado en anteriores aventuras, ellos en esta versión están de vuelta, muchos repiten como es el caso de Swanky Kong, Funky Kong y el infalible Kranky Kong quien ya no te dará consejos: ahora tendrás que competir contra él en una gran variedad de concursos donde si resultas vencedor obtendrás premios muy interesantes.

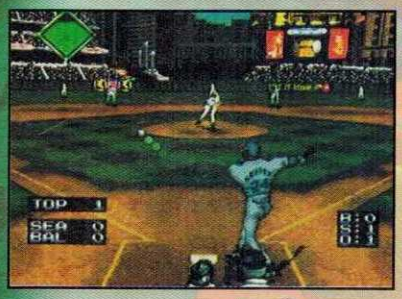


Si recuerdas, los gráficos de la segunda parte de esta serie no fueron tan brillantes como los primeros, pero eso en esta nueva secuela ya fue corregido y veremos que ahora los escenarios y los efectos se ven más apantallantes (eso porque ahora usan más variedad de un solo color en pantalla... bueno, después te explicamos eso). Ya para terminar te diremos que el prototipo que estuvo en exhibición no estaba completamente terminado por lo que muchas funciones del juego todavía no están bien definidas, pero próximamente tendremos más información al respecto.

Nintendo

Ken Griffey Jr.'s Winning Run

Como debe de ser, este nuevo juego de baseball apoyado con el nombre de Ken Griffey es mejor que el anterior. Para empezar te diremos que ya es un poco más fácil de jugar, los gráficos son mejores ya que hay algunos generados con la técnica ACM (incluyendo estadios) y los movimientos son realistas ya que fueron capturados mediante la técnica de Motion Capture. Este juego contiene diferentes modos de juego que van desde temporadas cortas hasta completas, también podrás cambiar jugadores de equipos y muchas cosas más. Seguramente en los próximos meses tendremos un análisis más detallado de este juego pues sería muy difícil mencionar todas sus características en tan poco espacio.



Nintendo

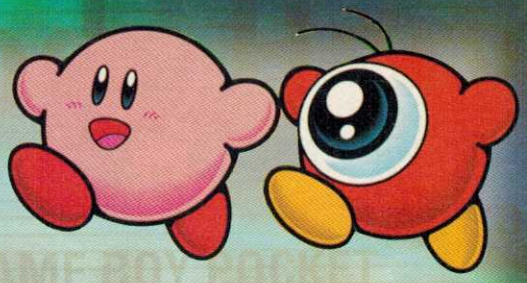
Kirby Super Star

Si has jugado alguno de los títulos de este personaje anteriormente, sabrás que estos juegos son muy padres y ahora con Kirby Super Star tendrás la oportunidad de jugar 8 juegos diferentes pero igual de buenos en un solo cartucho.

Al comenzar el juego sólo puedes escoger tres de estos 8 juegos (¿Serán 8 nada más?) pero conforme vas logrando algunas cosas en los primeros juegos disponibles se irán abriendo más.

El juego cuenta con batería lo cual es bastante útil, pues además de evitarte estar apuntando complejos passwords, podrás grabar así todos los récords de tus juegos. También en la pantalla en la que seleccionas tu archivo (que son 3) podrás ver el porcentaje de juego que has completado (muy al estilo de DKC) para darte una idea de qué tanto te falta del juego.

Lo mejor es que cada uno de los juegos son muy diferentes entre sí, lo que lo hace una excelente opción para alguien que



quiera variedad en un cartucho. Entre los juegos que encontrarás tenemos uno clásico de este personaje llamado Dyna Blade, también hay otros en los que tendrás que buscar tesoros escondidos, correr contra el King Dedede en una competencia para agarrar comida o hasta competir en un juego de reflejos.

Algunos de los gráficos en este juego están generados por el método de ACM lo que en conjunto con los gráficos caricaturescos que caracterizan a este personaje lo hacen un título bastante atractivo, visualmente hablando.

Definitivamente este es un juego muy recomendable por sus excelentes gráficos, sonido, control, pero por lo que es más recomendable es por su gran variedad.

Nintendo

Tetris Attack

Tetris Attack es el nombre del juego del que ya les habíamos hablado anteriormente y que en Japón se llama Panel de Pon.

Este juego es un Puzzle muy sencillo de jugar, pero extraordinariamente divertido y tiene 5 diferentes modos de juego que van desde la competencia contra el CPU en modo de historia, el típico de VS. hasta el de Puzzle (eliminar todas las piezas de la pantalla en cierto número de movimientos). Para empezar te diremos que tú juegas en un área de la pantalla llena de pequeños cuadros de diferentes colores y con figuras dibujadas en ellos (en total son 6 diferentes). El chiste del juego es intercambiar de lugar dos de estos cuadros para así poder acomodarlos de forma que puedas hacer líneas horizontales y/o verticales de un solo color con 3 ó más piezas. Al lograrlo la línea que formaste desaparecerá y si hay más cuadros arriba, estos caerán creando así reacciones en cadena. Estas reacciones te serán de mucha ayuda en cualquier modo de juego, pues te pueden servir para enviar castigos a tu oponente (entre más compleja sea la jugada, mayor será el castigo), ganar puntos o detener el reloj.

Los personajes de este juego son los mismos que aparecen en el de Yoshi's Island para SNES, pero en realidad este aspecto es estético pues no afecta en nada al desarrollo del juego; inclusive si recuerdas, te mencionamos que en la versión japonesa son hadas los personajes principales.

Aquí las piezas van apareciendo de abajo hacia arriba y la velocidad varía con la dificultad del juego pero para lograr jugadas más complejas podrás acelerar la velocidad con los botones L y R.

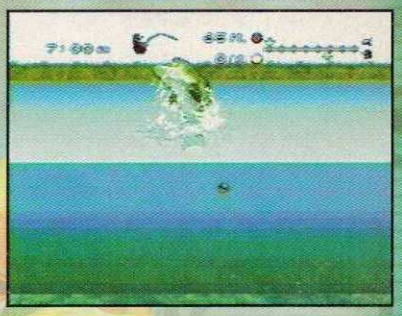
A pesar de ser un juego muy sencillo, este título es bastante divertido aunque diferente a Tetris (no te dejes llevar por el nombre), cualquiera de los modos de juego ofrecen bastante reto y sobre todo entretenimiento. Tetris Attack es un juego que no deben dejar pasar los que gustan de los títulos de este género.

Nintendo

Ahora veamos los trabajos de las licencias.

Bass Master Classics

El pequeño gran problema con este juego es que el deporte de la pesca no es tan popular en nuestro país como lo es en la Unión Americana, así que seguramente éste será alguno de esos que nunca jugarás, porque difícilmente llegará a nuestro país, pero te vamos a platicar un poco de cómo es para que no te quedes con la duda.



En este simulador de pesca competirás para ver quién es el más famoso pescador de Lobinas, para eso tú podrás tomar varias decisiones que te ayudarán y que van desde el pescador al que quieres manejar, el tipo de carnada que debes usar y la parte del lago en la que quieres pescar.

Otro de los problemas que tiene este juego es que es bastante lento en su desarrollo por las múltiples decisiones que vas tomando y a la hora de la acción -que es cuando por fin pescas una Lobina- tus acciones sólo se limitan a presionar rápidamente los botones.

THQ

Incantation

Titus es una de las compañías que viene fuerte con varios juegos para el SNES y uno de ellos es Incantation. En este juego tú manejas a un pequeño mago que tiene que avanzar por diferentes escenas llenas de enemigos para destruirlos con sus poderes mágicos. Este juego es un típico "Side-scrolling" en donde conforme vas avanzando te encuentras con nuevas armas, además de enemigos más poderosos y las escenas se vuelven más complicadas porque las bases a las que saltas están más lejos unas de otras.

Este juego tiene buenos gráficos, la movilidad es buena y el reto también es de buen nivel. Quizá lo único malo de este juego es que no es de lo mejor que se ha visto del género, o sea: es bueno pero no sobresaliente. Seguramente los fans del género encontrarán entretenido este título, pero no tendrán mucha dificultad para terminarlo.

Titus

Lufia II
The Return of the Sinistrals

Buenas noticias para los aficionados a los juegos RPG, pues próximamente Natsume lanzará al mercado el juego de Lufia II y el cual originalmente sería comercializado por su casa productora (o sea Taito).

A diferencia del primer juego de la serie, en Lufia II tú no sólo tienes el clásico modo de batallas RPG, sino que también tienes un modo de juego tipo Zelda en el que con las armas que vas encontrando y algunos Items, vas

descubriendo y explorando partes nuevas del mundo en tu misión para destruir de nueva cuenta a los Sinistrals. Además de esto los enemigos contra los que entras a pelear ahora se pueden ver en el mapa (como en Mario RPG) lo que te permite decidir contra quién peleas y contra quién no.
Este juego es largo y presenta bastante reto, justo como le gusta a la mayoría de los jugadores de RPG.

Natsume

Marvel Super Heroes The War of the Gems

Tal vez por el nombre este juego parezca una adaptación del juego de peleas de Arcade, pero no es así. Este juego es más bien como una secuela del X-Men de la misma compañía, por el modo de juego.

Al igual que en la historia de la versión de Arcade, un grupo de Super Héroes debe luchar para recobrar las gemas del guante del infinito y evitar así que el poderoso Thanos haga mal uso de ellas. En esta ocasión los personajes que podrás controlar en este juego son: El Capitán América, Spiderman, Ironman, Wolverine y Hulk quienes deberán aprovechar al máximo sus poderes especiales para destruir a los esbirros de Thanos.

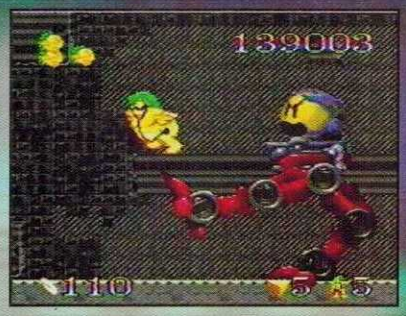
En el juego, cada uno de los personajes tendrán que avanzar por diferentes escenas en las que deberán escalar, golpear enemigos y algunas veces usar su ingenio para salir adelante, ya que las habilidades son diferentes, por lo que habrá lugares de una misma escena que serán inaccesibles para algún personaje, pero otro podría llegar sin mayor problema, además de derrotar al típico enemigo poderoso que los espera al final de cada uno de estos niveles. Al igual que en X-Men cada personaje tiene algunos poderes especiales que marcan realizando secuencias con el control y los botones.

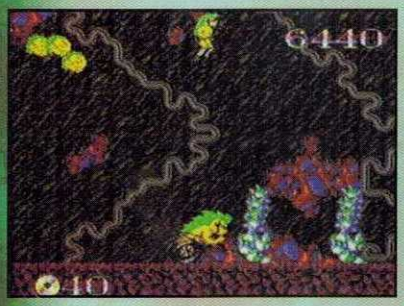
Una nueva función que tiene este juego es que antes de entrar a una escena tú podrás comprar algunos Items que te serán de mucha ayuda para vencer a tus enemigos.
Este juego es mejor que el de X-Men en muchas cosas, pero gráficamente no se nota mucha mejoría, en lo que pudimos observar. Próximamente tendremos un análisis más a fondo de este juego, para checarlo mejor.

Capcom

Mohawk & Headphone

Este es un raro juego por parte de THQ para el SNES. Aquí controlas a un personaje que a primera vista parece estar desnudo, pero no, eso se debe a que es completamente Amarillo, con cabello verde, lentes para el sol y unos audífonos. Este singular personaje tiene que encontrar la salida de diferentes escenas, las cuales son de gran tamaño y están llenas de enemigos, pero conforme vas avanzando te encuentras con diferentes Items que le dan al personaje habilidades que le ayudan a salir de las situaciones más comprometidas.





Algo interesante de este juego es que el personaje se mueve muy rápido y las escenas tienen escala y rotación lo que en conjunto hace que fácilmente te pierdas (lo bueno es que le incluyeron una opción para ver el mapa de cada nivel) o que después de estarlo jugando por algún tiempo, te marees.

De cualquier forma, este es un juego interesante que te toma bastante tiempo jugarlo para poder terminarlo, pues además de ser difícil es largo.

THQ

Mortal Kombat Ultimate

Aunque la adaptación de este juego no está hecha por los mismos que hicieron el MK3 para SNES (Sculptured) no se queda atrás en ningún aspecto y aquí la tendremos próximamente para el SNES.

Para empezar te diremos que aquí tendremos a todos los personajes nuevos que aparecen en este juego en su versión Arcade, lo único que no sabemos bien es si podrán seleccionar desde el principio, porque en la versión preliminar sí se podía; pero ya ven cómo cambian de parecer los programadores.

Si tú conoces la versión de Arcade, entonces ya no habrá mucho que decir pues casi todas las características y funciones han sido pasadas a formato casero, así que aquí podrás ver 4 diferentes modos de juego para 1 ó 2 personas simultáneas, también podrás ver que los escenarios son nuevos, que muchos personajes tienen nuevos poderes y que de algunos cambió la forma en la que se ejecutan; en fin, un juego muy diferente del MK3.

La movilidad es muy buena y los combos se ejecutan fácilmente por lo mismo. Los gráficos, como se pue-

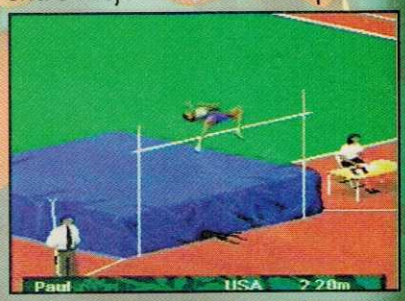
den ver en las fotos, también son buenos y sobre todo si tomamos en cuenta la gran cantidad de personajes que hay y todo eso. Definitivamente este juego no deberás perdértelo si eres fan de MK, pues en general la adaptación está bien hecha, quizá lo único que se ve raro es que los personajes están un poco chaparros pero no influye para nada en la jugabilidad que es lo que realmente importa.

Williams

Olimpyc Summer Games

Originalmente este juego iba a ser comercializado por la compañía que lo creó (US Gold) pero a final de cuentas decidió ceder los derechos a THQ quien seguramente lo lanzará a la par con las Olimpiadas de Atlanta.

En este juego tú puedes competir en 10 diferentes eventos entre los que encontramos carrera de 100 mts, 110 mts con obstáculos, tiro, salto de longitud y muchas otras más. Tú puedes elegir, ya sea competir en los 10 eventos o sólo algunos y/o practicar. Otra de las opciones consiste en competir contra el CPU o contra algunos amigos, ya que entre mejor sea tu desempeño obtendrás más puntos por evento y obviamente el que tenga más puntos al final será el que gane la medalla de Oro.



El juego tiene gráficos muy sencillos pero cumple con su cometido, quizá lo malo de este título es que para que los personajes tengan acción tienes que presionar los botones B y A repetidamente, lo cual después de varios eventos se vuelve cansado.

THQ

PGA European Tour

Este juego fue programado por la gente de EA pero han dejado la comercialización (al igual que con el juego anterior) a la gente de THQ.

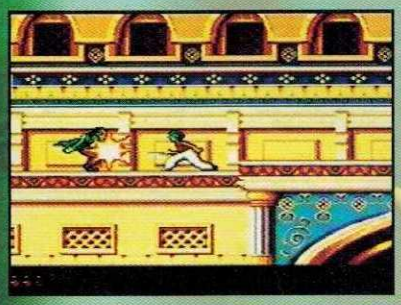
Por el nombre podrás apreciar que se trata de un juego de Golf (Seguro te vas a burlar, pero alguien de la revista hasta perdió el conocimiento por el esfuerzo mental que hizo para llegar a esta conclusión), aquí como en la mayoría de los juegos del estilo podrás seleccionar entre diferentes campos con medidas reales del PGA European Tour, podrás escoger también manejar a alguno de los famosos golfistas que participan en este evento y escoger qué palos usar para los tiros que tengas que realizar.

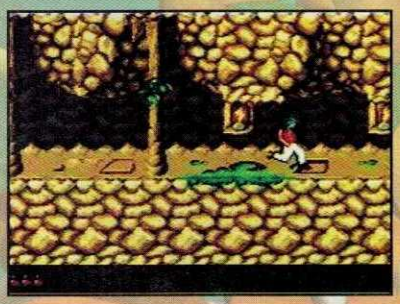
Entre otras de las opciones que tiene este juego están la de poder checar la topografía del terreno para saber la fuerza y la dirección que tienes que darle a cada tiro.
Es obvio que para que le entiendas a este juego por lo complejo y "realista", necesitas haber jugado Golf, lo cual es bastante difícil, pero de cualquier forma no quiere decir que sea imposible jugarlo o que sea aburrido, lo que pasa es que es para cierto tipo de jugadores.

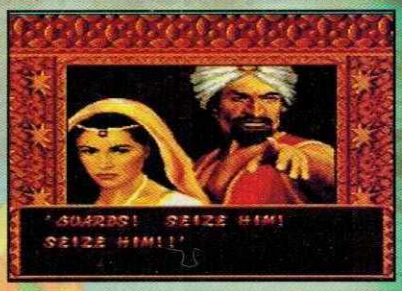
THQ

Prince of Persia 2

Otro de los juegos que prepara la compañía Titus para el SNES es la adaptación del clásico de computadora Prince of Persia 2 para el SNES.





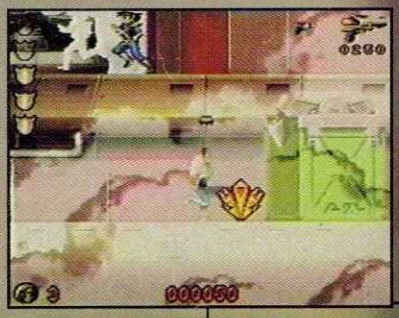


Este tiene un modo de juego muy parecido a la primera versión donde el personaje (con movimientos muy realistas para su entonces) corría, saltaba, se agachaba y peleaba contra sus enemigos.
Pero como toda buena secuela este juego progresó en bastantes aspectos, por ejemplo ahora los laberintos son más complejos, las trampas más difíciles de esquivar y de descifrar y por si fuera poco tus enemigos son ligeramente más inteligentes por lo que ahora se defienden mejor.
A diferencia del primer juego los escenarios de esta secuela son mucho más variados y no tendrás que pasar 3 ó 4 niveles para cambiar el tipo de gráficos. Este título seguramente será del agrado de los que disfrutaron del primero o de los que gustan de retos elevados y acertijos por resolver.

Titus

Realm

Este título hace tiempo que fue prometido por esta compañía (más de un año) pero a pesar de eso tadavía nos sigue pareciendo un buen juego. Aquí tú manejas a un personaje que tiene que luchar a lo largo de varias escenas contra monstruos que tienen un carácter bastante agresivo y lo peor es que están armados hasta los dientes.
Tu personaje conforme avanza, va encontrando diferentes tipos de armas que serán útiles en ciertas ocasiones; de estas armas tienes un cierto número de tiros, por lo tanto, deberás ser muy prudente en su uso si no quieres quedar desarmado ante el jefe que encontrarás al final de cada nivel.
Los gráficos de este juego así como la movilidad son muy buenos, y con mucha variedad; en fin, este es un juego para quien busque algo de acción. Lo único que sigue sin parecernos, es el personaje, el cual corre como caricatura de los 40´s, pero esto no influye en lo principal que es el juego.

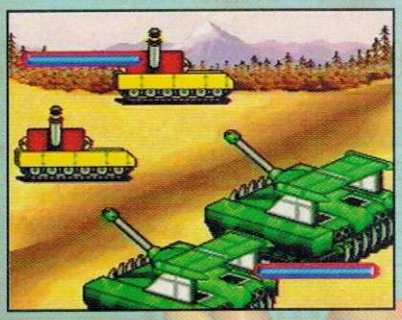


Titus

War 2410

Esta nueva compañía se encuentra trabajando en dos juegos que seguramente para cuando tú estés leyendo esto ya habrán salido a la venta. El primero es War 2040 el cual es un juego de estrategia que se lleva acabo en el futuro.

Aquí tendrás que luchar contra el CPU o contra un amigo por el dominio de áreas estratégicas en esta guerra.



Cuentas con diferentes tipos de vehículos para enfrentarte a los de tu rival y éstos sólo se pueden mover por ciertas áreas y tienen diferentes tipos de alcance. Quizá para hacer más llamativo este juego al enfrentarse tus vehículos contra los de tu enemigo aparecen displays.

Los gráficos no son muy bonitos que digamos pero la base del juego es la estrategia, la cual es muy parecida a la de los juegos de tablero.

Advanced Products

Whizz

Lo bueno de Titus es que además de sacar varios juegos, casi todos son diferentes entre sí y éste no sólo es diferente a todo lo anterior que ha sacado esta compañía, sino que es único en su especie.

Aquí tú controlas a un conejo el cual tiene que avanzar por diferentes niveles para encontrar la salida y así llegar a un nivel nuevo, y a otro, y a otro... Bueno, esta corta explicación hace ver al juego como muchos otros, pero lo interesante es que aquí manejas a este personaje con una perspectiva de 3/4 en donde tienes que ir recolectando Items que te servirán para obtener puntos, tiempo extra (muy necesario ya que tienes cierto tiempo para terminar un nivel) y poderes de giro especiales -que es la forma en la que eliminas a tus enemigos- para poder destruir cierto tipo de puertas y llegar a tu objetivo, que como dijimos es la salida del nivel.

Este juego requiere de bastante habilidad en el control pues necesitas moverte con mucha rapidez, además que debes tener un buen sentido de la orientación para no perderte. Desafortunadamente al juego le hace falta bastante trabajo en lo que al control del personaje se refiere, pues es muy difícil acostumbrarte a jugar con diagonales. Un juego solamente para gente que guste de los retos.

Titus

Williams Arcade's Greatest Hits

Al parecer les está entrando la nostalgia a los productores de videojuegos pues desde el año pasado hemos visto que ellos han rescatado muchos títulos clásicos de Arcade y los han estado llevando a los nuevos formatos y Williams, quien ha creado muchos juegos que se consideran clásicos no podía quedarse atrás.

Después de sacar Defender/Joust para el GB ahora tenemos el juego

Williams Arcade´s Greatest Hits para SNES el cual es un título que contiene 5 juegos clásicos de esta compañía y los cuales son: Defender I y II, Sinistar, Joust y Robotron 2084.
Cada uno de estos juegos tiene su reto y aunque no son muy espectaculares en cuanto a cuestión de gráficos se refiere, sí son muy entretenidos y lo mejor de todo es que son 5 diferentes, lo que impedirá

que te aburras muy rápido de uno, pues si esto pasa, podrás jugar cualquiera de los otros títulos.
Como sus originales, estos juegos no tienen final, así que te esperan horas y horas de diversión y si no nos crees pregúntale a tus hermanos mayores... o a tus padres.

Williams

Zanex

Este otro juego es bastante parecido al War 2410 de esta misma compañía, pues aquí también tienes diferentes tipos de naves que combaten contra las de tu rival y cada que se programa un encuentro aparecen algunos cinemas, pero con la única diferencia de que este juego se lleva a cabo en el espacio y no en la tierra como pasa con el otro.
Si quieres tener una descripción un poco más amplia de este juego, lee lo que escribimos de War 2410 otra vez pero ahora imaginándote batallas en el espacio.

Advanced Products

Sí, son pocos

A comparación de anteriores eventos en los que se mostraban una gran cantidad de títulos para el SNES, este E3 se caracterizó por la escasez de cartuchos lo cual demuestra que licenciatarios que anteriormente sacaban muchos juegos como Acclaim, Konami o Capcom han decidido esperarse a que aparezca el N64 para ver qué onda con el futuro de este sistema y por lo pronto han anunciado que no piensan sacar títulos para el SNES.
Sin embargo y consciente de esto, el Sr. Kikuchi ha decidido seguir apoyando este sistema en el futuro ya que en nuestro país y todo el continente Americano hay mucha gente que tiene su SNES y quiere seguir viendo juegos para este sistema.
La idea principal es tratar de hacer negociaciones con las compañías para traer títulos especiales al mercado legal mexicano y latinoamericano (como lo que se ha tratado de hacer en los últimos meses pero que por una u otra razón no se ha podido) o algunos juegos buenos que no se trajeron en forma oficial y por eso poca gente los conoce. Esta es una labor muy dura pero conforme nos vayamos enterando de esto te lo iremos comentando.
Estos son los juegos que fueron anunciados para lanzarse en 1996:

Juego	Compañía
Admiral Togo	Seika
College Football USA 97	THQ
Madden NFL 97	Electronic Arts
Mr. Do	THQ
Ms. Pac-Man	Williams
NBA Hang Time	Williams
NHL 97	THQ
Power Rangers ZEO	Bandai
Tsushima	Seika

Las nuevas acerca de este sistema fueron que próximamente cambiará su forma (tal como lo mencionamos hace ya algún tiempo). Este nuevo Game Boy es un 30% de menor tamaño que el Game Boy original. En esta nueva versión del clásico portátil se mejoró la pantalla para tener menos problemas con la luz que llega a la pantalla, esto hizo que fuera mejor el contraste sin hacer ningún cambio en el tamaño de la misma; también cambió la forma de alimentación del sistema, ya no necesitarás 4 pilas AA para echarlo a andar como se hacía anteriormente, pues ahora sólo necesita de 2 baterías AAA.

Por lo de los juegos no te preocupes: absolutamente todos los anteriores serán compatibles con este sistema e incluso no habrá problema si quieres jugar con un Game Boy normal conectado a este nuevo modelo mediante el adaptador "Game Link".

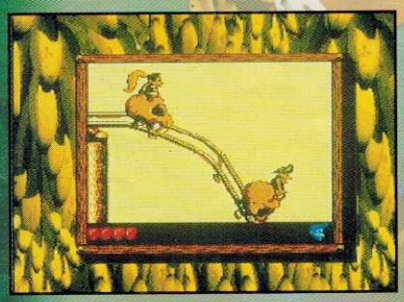
Este nuevo modelo recibirá el nombre de "Game Boy Pocket" y viene con un acabado metálico muy "profesional" y estará disponible para el mes de Septiembre.

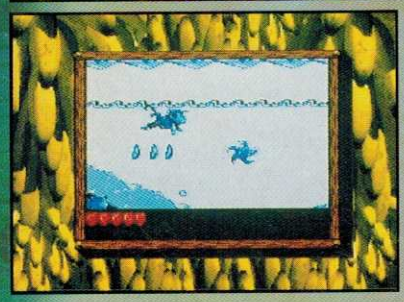
Pepe Sierra nos muestra de qué tamaño es en proporción con él mismo que mide poco más de 1.70m.

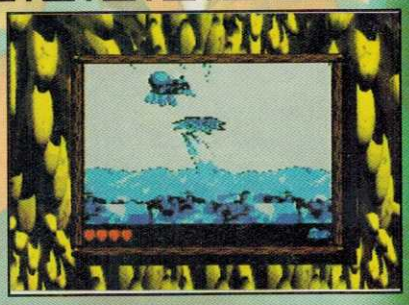
Ahora veamos los juegos que saldrán para este popular sistema

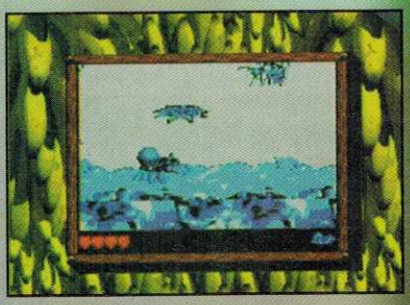
Donkey Kong Land 2

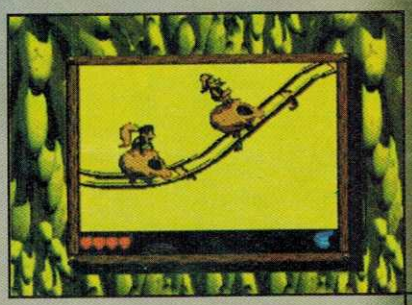
Para seguir con la tradición, Nintendo también mostró la versión portátil de otro de sus hits para el SNES: Donkey Kong Land 2. Como podrás adivinar por simple lógica, en este juego encontraremos a Diddy Kong y a Dixie Kong (estrellas del DKC2). Este juego utiliza la misma tecnología ACM para los gráficos (sólo que esta vez se ven mejor que en el primer título de GB), la trama y el modo de juego no sufrieron mucha variación ya que podrás jugar ya sea con Diddy o con Dixie, cambiándolos cuando sea necesario para así aprovechar cada una de sus características (Diddy corre más rápido y salta más alto mientras que Dixie se puede mantener flotando en el aire con la ayuda de su peinado). Según se dice, este juego es bastante largo y tendrá nuevos mundos y escenas que no se encontraban el DCK2 de SNES.







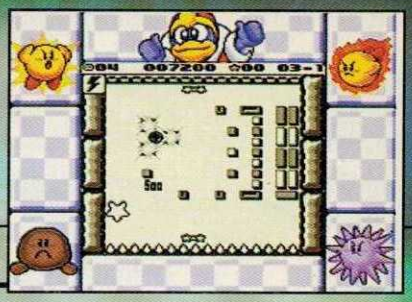




En esta versión encontraremos sin embargo a muchos de los amigos animales que les ayudan en la versión de SNES a Diddy y Dixie además de que deberás estar muy atento y buscar cuidadosamente para encontrar los niveles de Bonus que están escondidos en el juego.

Nintendo

Kirby's Block Ball

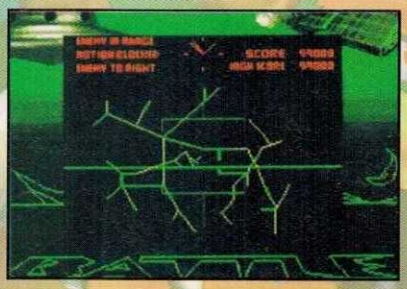


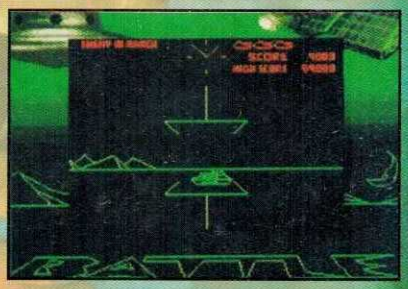
En realidad te podemos decir que la salida de este juego se dio al mismo tiempo que fue mostrado en el E3, así que en este número podrás encontrar un análisis más a fondo, pues es un juego bastante entretenido que retoma un clásico juego como el Pong pero agregándole muchas cosas nuevas para hacerlo aún más interesante y divertido.

Nintendo

Y de los licenciatarios tenemos:

Battlezone / Super Breakout





¡Ya ven como sí es cierto que los licenciatarios se están poniendo melancólicos! En este nuevo juego de GB podrás jugar 2 clásicos de Arcade que fueron muy populares en su tiempo. En el primero manejas a un tanque espacial que tiene que destruir a otros tanques y naves que se encuentran a tu alrededor antes de que ellos lo hagan contigo; entre más rounds avances, más difícil se va poniendo la misión. Los gráficos de este juego tienen un aire poligonal pero están hechos con las "puras líneas". El otro juego es seguramente conocido por ti, pues muchos juegos se han basado en este sencillo pero entretenido modo de juego en el cual tienes que rebotar una pelota con tu raqueta para así destruir una pared. Ambos juegos aprovechan las capacidades del GB pero como con sus versiones originales, aquí no importan tanto los gráficos sino lo entretenido que son.

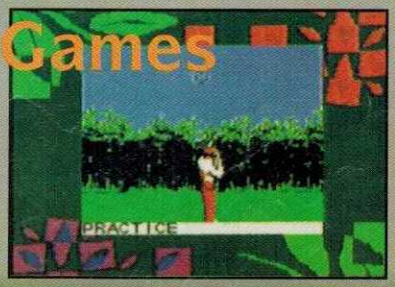
THQ

Little Indian Big City

Aunque este juego no fue mostrado "físicamente" dentro del show la gente de Titus nos comentó que estará listo (esperemos) para finales de este año y que se trata de un juego de "Side Scrolling" muy parecido a otros juegos que ha hecho esta compañía para el GB como Titus the Fox o Prehistorik Man, pero que éste estará mucho mejor.
Nosotros no podemos decir nada hasta que lo juguemos pero si los programadores de esta compañía han aprendido de sus errores y saben cuáles son sus aciertos de otros juegos, seguro quedará un buen juego.

TITUS

Olympic Summer Games



Y ya aprovechando que van a lanzar un juego basado en las Olimpiadas para el SNES, la gente de THQ ha decidido sacar también la versión de GB del mismo juego y la cual también estará disponible más o menos para cuando inicien las "justas olímpicas".

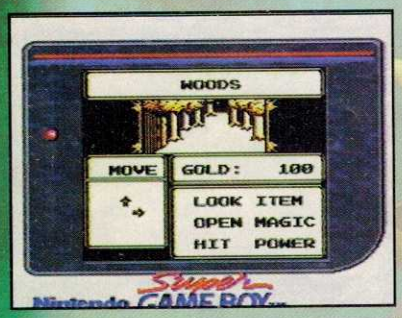
Básicamente el juego es igual que el de SNES, pues tienes diferentes eventos en los cuales puedes competir para romper los récords olímpicos de paso. Puedes elegir la opción para competir en todos los eventos o sólo participar en unos cuantos.

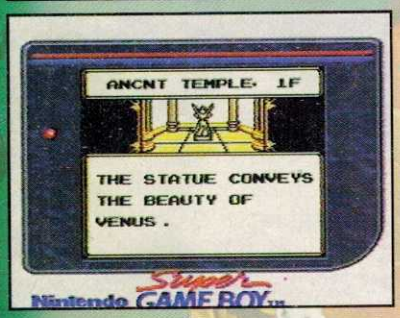
Los gráficos son buenos (si comparamos las capacidades de cada sistema, se podría decir que son mejores que los de SNES) y los colores se ven bastante bien si lo juegas en el SGB, pero al igual que la versión original, tiene el mismo problema de ser bastante cansado jugarlo por el uso de los botones.

THQ

Sword of Hope II

Uno de los géneros menos explorados de este sistema (en este continente) es el de los RPG, por lo que es muy grato ver que próximamente Kemco lanzará el juego Sword of Hope II. El modo de juego es muy parecido al primero de la serie, donde tú vas explorando el área de juego mediante pantallas en las cuales tomarás decisiones como explorar, pegarle a algo o usar magia, de repente al cambiar de pantalla a pantalla te enfrentarás a terribles monstruos a los que tendrás que eliminar con tus armas o con magia que irás obteniendo a lo largo de tu misión.





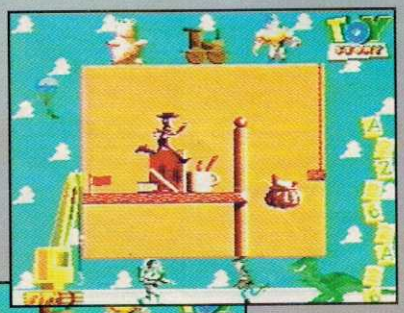
A diferencia del primer juego de la serie aquí tú irás encontrando gente que se unirá a la búsqueda y ya no lo harás solo como lo hizo el héroe en el primer juego (que por cierto es el mismo).

Este es un título bastante bueno si es que eres fan del género, pues tiene muchos de los aspectos que hacen interesantes a estos juegos. Lo único que se nos hizo algo malo es que deberás tener muy buena memoria para saber qué caminos ya has recorrido de un castillo o bosque pues son bastante largos.

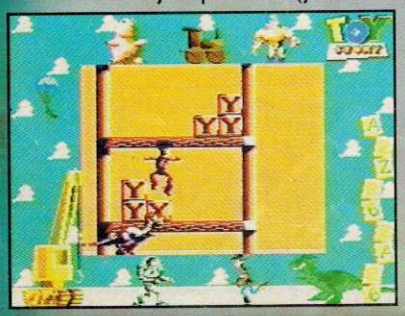
Kemco

Toy Story

Aunque con menos escenas, este juego trata de ser una adaptación fiel del juego de SNES del mismo nombre y sí lo logra, pero le faltan algunos detalles.



Los gráficos de este juego fueron trasladados lo mejor posible (ya sabes: el GB sólo tiene 4 colores o mejor dicho "tonos de gris") pero a pesar de eso, sí se logra diferenciar quién es quién, la música y la movilidad son muy al estilo de otros juegos para este sistema y por difícil que parezca quedó bien; quizá lo único malo es que para evitar que los gráficos se vean borrosos cuando lo juegues en el GB se le



disminuyó la velocidad a Woody por lo que el juego también se hizo un poco lento.
Aunque el juego está basado en la versión de SNES (por el chiste de las misiones) las escenas están un poco cambiadas. Toy Story de GB aprovecha las cualidades del SGB pero al igual que con Pocahontas el marco no les quedó muy bien que digamos.

THQ

Urban Strike

Basándose en el juego del mismo nombre para el SNES, EA y THQ presentan la versión de GB del mismo juego. Aquí conduces un helicóptero tipo Comanche, con el que tendrás que destruir a los terroristas que han invadido diferentes ciudades de los EU. Pero no creas que ellos se van a quedar sentados y lamentándose de ver cómo los destruyes, pues también cuentan con armas que no dudarán, ni por un segundo, usar en tu contra.
Esta adaptacion es muy buena, quizá algo que le ayuda es que el juego original no es de gran velocidad, muchas balas en pantalla y enemigos que aparecen quién sabe de dónde, más bien se trata de un juego de acción moderada pero requiere que tomes decisiones rápidas y que domines bien el control.

THQ

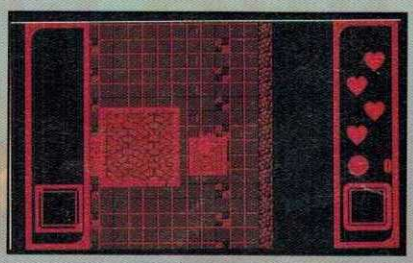
Otros juegos anunciados para este sistema en el 1996 son:

Juego	Compañía
FIFA 97	Electronics Arts
Madden 97	THQ
Street Racer De Luxe	Ubi Soft
Tetris Attack	Nintendo

A pesar de ser un excelente sistema, al parecer los programadores siguen sin estar muy interesados en programar algo para éste, dejándole así la carga a Nintendo, quien para no abandonar a los videojugadores que ya poseen uno, prepara dos juegos muy interesantes y que aprovechan muy bien las posibilidades de este sistema.

Dragon Hooper

En este juego controlas a un pequeño dragón quien tiene que avanzar por diferentes escenas, para buscar la llave que te llevará al siguiente nivel. Todo esto lo tienes que hacer para que Dorin -el héroe del juego- pueda encontrar a los 4 espíritus de Faeron y pueda rescatar a su amada Diana.



El juego se ve por arriba y el personaje ataca de diversas formas, cada una de las escenas tiene varios niveles de profundidad, así que podrás estar escalando o descendiendo pisos en búsqueda de todo lo que te pueda ayudar en tu misión.
Este juego está interesante y utiliza bien (aunque no es lo mejor que se ha visto) las ventajas del VB, tal vez por ahí escuches o leas que este título es más o menos del estilo de juego de Zelda, pero nosotros creemos que se trata de otro estilo de juego.

Nintendo

Bound High

Este juego es bastante sencillo en su trama, pero hasta con eso es divertido jugarlo. Aquí tú te pones al mando de un robot de nombre Chalvo, su misión es la de destruir a las formas de vida alienígenas que están atacando algunos complejos espaciales y para eso tendrá que rebotar y caer sobre ellos.

Para que este juego fuera llamativo, tú tienes el punto de vista de este robot, el cual rebota y en el aire te tienes que ir moviendo para tratar de caer sobre los aliens a los que eliminarás de uno o varios golpes dependiendo la dificultad. Así como caes sobre los aliens, también deberás evitar caer sobre las trampas que abundan en misiones avanzadas.
Tal como dijimos, este juego es bastante sencillo pero tiene 4 diferentes modos de juego para experimentar algunas otras cosas extras.

Nintendo

Sí, lo mejor de esta expo fue sin duda "la presentación" del Nintendo 64 así como de los juegos que están siendo programados para este sistema, pero los dejamos al final (como ellos) para hacerte sufrir como ellos lo hicieron con nosotros (lo que es un decir porque seguramente te veniste directamnete a ver hasta aquí. Bueno, el intento se hizo).

En el E3 se reunieron más de 45,000 personas relacionadas con el negocio del entretenimiento electrónico (productores, programadores, publicistas, compradores, distribuidores y prensa especializada).

En la presentación del sistema se dio a conocer cómo serán los Displays en los que podrás probar este sistema en las tiendas, la caja así como el "sobrenombre" de este sistema: "The Fun Machine" o algo así como la máquina de diversión (¿se han fijado como siempre que uno traduce algo del Inglés al Español literalmente se oye horroroso?); este sobrenombre no salió de la nada o porque se les ocurrió que eso se oye bien (nada más en Inglés), sino porque tal como lo explicó Howard Lincon: "Nosotros no queremos ser como las otras compañías quienes por estar compitiendo entre ellas para ver quién posee la mejor tecnología han olvidado ver a sus consumidores". Esto es claro, pues estas compañías al lanzar sus sistemas se preocupan por tener la mejor tecnología comercial, para ofrecerla al consumidor a cualquier precio. Es por eso que ellos lanzan sus sistemas de la próxima generación tan rápido, con el pretexto de "satisfacer las exigencias de los consumidores"; pero eso, como consecuencia, hace que sus planes tengan duración sólo a mediano plazo.

Bueno, pero ya nos salimos un poco del tema. Decíamos que el Nintendo 64 será conocido también como "The Fun Machine" porque ellos no quieren vender el sistema por su tecnología sino por la forma en que esta tecnología puede hacer más divertidos los juegos, que al fin y al cabo es lo que importa.
Otro de los anuncios que se hicieron fue el de que además de los 26 juegos que se anunciaron oficialmente se dijo que "en este momento (Mayo) ya se encuentran trabajando en más de 50 juegos"
Acerca del Disk Drive (o mejor conocido en este momento con el nombre clave de DD64) no se hicieron anuncios importantes, sólo se dijo que muy pronto ibamos a tener noticias relevantes al respecto.

El ya desde ahora ambicionado por todos los que se nos hacemos llamar videojugadores. El nuevo Nintendo 64

Gus con Howard Lincoln

El Stand de Nintendo fué el más visitado de toda la Expo.

No es chiste barato, pero te tenemos dos noticias, una buena y una mala, así que léelas en la forma que quieras:

LA BUENA

Tal como lo habían anunciado, el Nintendo 64 saldrá a la venta en la fecha acordada (30 de Septiembre) y al precio acordado (249.99 dólares, todavía no sabemos cuál será el precio de venta oficial en nuestro país).

LA MALA

En nuestro continente ya se va a emular lo que pasa en Japón con los sistemas de videojuegos de Nintendo y sus competidores y este sistema será lanzado sin juego. Al comprar tu Nintendo 64 vendrá incluído lo siguiente:

- -El Sistema (más que obvio)
- -Un control (que al parecer será gris)
- -Un cable AV en estéreo (el mismo que el del SNES)
- -El adaptador de corriente AC (este... qué bien ¿no?)

Aquí viene lo bueno, la lista completa de los títulos que muy pronto estarán disponibles.

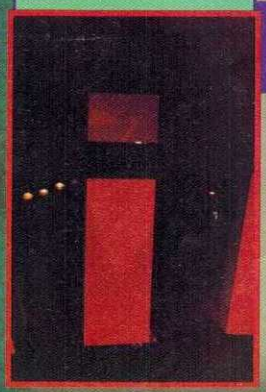
Super Mario 64

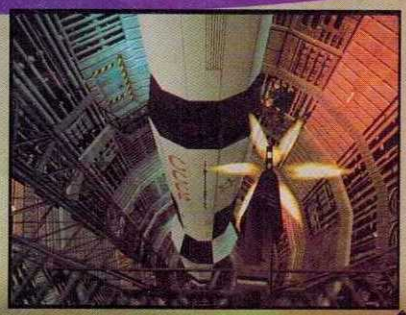
Lo que vimos en el Shoshinkai fue sin duda nada, en comparación con lo que en este show se mostró. Este juego es, sin lugar a dudas, el mejor que se exhibió en el Show, tanto así, que tenemos un análisis especial en alguna otra parte de la revista, donde podrás enterarte qué onda con este juego, cual es el objetivo, los movimientos, los mundos y de paso algunos truquillos que descubrimos mientras estuvimos jugándolo en el evento.

De los 1,700 nuevos productos (hardware y software) que se presentaron en el E3. El Nintendo 64 recibió el reconocimiento como "Lo mejor del E3".

Nintendo

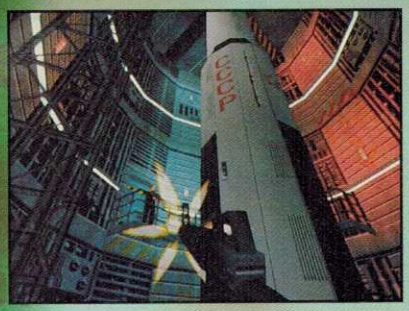
007 Golden Eye





Aunque ya se mostró un poco más de este título, todavía le falta bastante trabajo para terminarlo, pero ya se ve mejor. Para empezar podemos observar que se trata de un juego tipo Doom en donde tú manejas al

famoso agente 007 quien tiene que descubrir quién está detrás de los desastres ocasionados por el satélite "Goldeneye". Conforme avanzas, te encuentras con enemigos a los que tienes que eliminar y también encontrarás armas más poderosas.



Algo que es muy padre de este juego, es que como la gente de Rare estuvo muy metida desde la filmación de la película muchos de los escenarios en los que vas a jugar fueron programados basándose en los planos de edificios y maquetas originales de la filmación.

Nintendo

¿Quién Sigue? Sega en este evento mostró su "nuevo e innovador" control análogo para su "nuevo e inonvador" juego de 3D en el que te mueves con "libertad". ¿Te suena?

Blast Corps

Este es otro juego programado por Rare y quizá sea el más inusual (en lo que a temática se refiere) de todo lo que se exhibió en el E3.

En Blast Corps (antes Blastdozer, pero por cuestiones de derechos reservados tuvieron que cambiarle el nombre) te pones al mando de un equipo de demolición que tiene que destruir casas, edificios, vehículos y todo lo que se te indique al comenzar cada una de estas misiones.

¡Ah!, pero la cosa no es destruir nada más porque sí, ya que tus servicios son contratados para diversos fines, por ejemplo: un vehículo del ejército que transportaba un misil nuclear se ha quedado fuera de control y tu misión es destruir un pueblo abandonado que está en su camino para que así evites que el camión choque contra una de estas casas y suceda alguna desgracia mayor.

...Puedes ver el mapa completo del área de juego en tiempo real

Cuando ya no sabes qué es lo que te falta destruir...

La vista, como te puedes dar cuenta por las fotos, es como si estuvieras checando desde un helicóptero la acción y aunque no hay planes de incluirle alguna función para cambiarla, sí pudimos ver un modo en el que puedes poner el mapa completo de tu área de trabajo para saber con mayor exactitud qué es lo que te falta por destruir.

Conforme avanzas tus misiones se vuelven más difíciles, pero también podrás escoger entre más vehículos con diferentes características.

Nintendo

Body Harvest

Al igual que Goldeneye este juego no estuvo en exhibición, pero se comentó que sus programadores (DMA Designs) lo llevan por buen camino.

Tal como se dijo en su momento, en este juego tú controlas a un personaje que debe luchar contra un grupo de extraterrestres que han estado secuestrando a habitantes de la tierra para fines poco sanos. Para llevar a cabo tu misión, cuentas con una gran cantidad de vehículos que podrás cambiar según se requiera, pues tendrás que explorar aire, mar y tierra para salvar a los prisioneros.

La trama de este juego se oye interesante pero hasta que lo juguemos no podremos dar un veredicto exacto de qué tal está.

Aunque no se mostró en el evento, pudimos checar el juego "Buggie-Boggie" el cual ya está muy cambiado y tiene más vehículos a escoger.

Nintendo

Cruis'n USA

Este juego por fin hizo su aparición (y eso que fue de los primeros que se anunciaron para este sistema) y aunque se dijo que la versión del Nintendo 64 sería superior a la de Arcade lo poco que vimos sólo era mejor en algunos aspectos, pero básicamente se podría decir que es una adaptacion fiel del juego de Arcadia.

Al igual que la versión antes mencionada, aquí puedes escoger de entre 4 vehículos para correr por diversos escenarios de la Unión Americana a tu libre elección o si no, hacer el recorrido completo por todo el país para al final llegar a la Casa Blanca.

En esta versión pueden jugar dos personas a la vez (mediante pantalla dividida) en cualquiera de los modos de juego que mencionamos anteriormente, además de que, por medio de la tarjeta de memoria, podrás grabar tus mejores tiempos de cada recorrido (como en el juego de Arcade) y después llevártelo a presumir con un cuate. Pues ya sólo nos queda esperar a que mejoren este juego, prometieron que sería mejor (cosa que tal vez sí se logre) pues nos comentaron que todavía le faltaba mucho.

Nintendo

Killer Instinct

Tal como lo prometieron las mentes creativas en Rare, próximamente podremos ver una adaptación más que fiel de juego de Arcade: Killer Instinct para el Nintendo 64. Esta versión como te lo puedes imaginar contiene bastantes mejorías si lo comparamos con su original. Para empezar te podemos decir que los gráficos son mucho más claros y definidos, la animación de los personajes también es mucho mejor, los efectos de adorno como la iluminación de letras, brillos, algunos poderes de personajes y todo eso, ahora está hecho en tiempo real.

Una nueva carcterística de esta versión que pudimos apreciar, es que ahora todos los escenarios están programados para poder verse desde cualquier ángulo en tiempo real, lo que le permite al CPU girarlos cuando le conectas un buen golpe a tu enemigo (algo así como lo que pasa en la versión de Arcade con los escenarios de Kim Wu, TJ Combo y el de Gargos, pero ahora esto podrá ser hecho en cualquiera de los escenarios).

Aunque el nombre de KI está todavía por definirse bien (no se sabe si lo vayan a adornar con un 64, con un 2 ó con lo que sea) los diseñadores en Rare han decidido trasladar tal cual los gráficos de los personajes, así como la mecánica del juego del KI2 la cual nos comentó alguna vez Ken Lobb que "les había gustado como había quedado pues te obligaba a jugar agresivamente", aunque todavía falta ver si le van a agregar algunas cosas que siempre salen cuando los juegos están listos y los programadores y diseñadores dicen "cómo no se nos ocurrió meterle esto antes de que saliera".

En el E3 nos enteramos de algo chistoso: ¿Sabías que el nombre original del juego Killer Instinct iba a ser Brute Force?

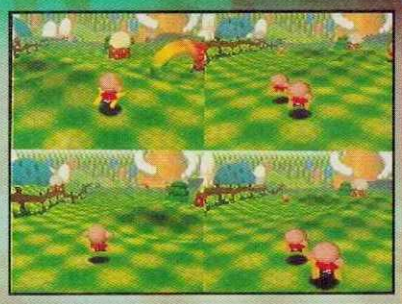
Ahora en cualquiera de los escenarios podrás alejarte lo que quieras sin problemas, pues los escenarios (al igual que en Blast Corps) están en tiempo real.

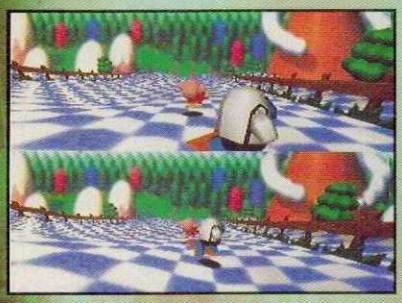
Pero bueno, no creas que todo va a ser igual al KI2 de Arcade, pues se dice que la gente de Rare tiene pensado agregar tal vez un par de personajes nuevos en este juego además (quizá) de incluir personajes secretos.

Como siempre el problema en este tipo de eventos, es que no sabes si todo lo que viste vaya a quedar en la versión final del juego, pero algo que tenía éste en el evento, es que podía ser jugado con el Pad o con el control 3D.

Kirby's Air Ride

Es muy raro que a pesar de que este fue uno de los dos juegos que se podían jugar en la presentación del Nintendo 64 en Japón, en esta ocasión sólo se haya mostrado por video, pero eso sí, con bastantes cambios.





Ahora Kirby es la estrella en este juego en el que parece que va esquiando por diferentes escenarios con características gráficas de sus anteriores juegos. Este título será para 1 y hasta 4 personas a la vez, las cuales podrán jugar en diferentes modos especiales de competencia. Cada jugador podrá escoger algún personaje en especial, el cual tendrá diferentes características y habilidades.

Además de las compañías que se exhibieron en este evento, en Japón ya se anunció que Hudson, T&E Soft, Kemco e Imagineer harán juegos para el N64.

Otro detalle que se mencionó de este juego, es que cada vez que lo juegues lo harás en un escenario totalmente nuevo, pues a diferencia de otros juegos, los obstáculos y los defectos del terreno los irá generando el CPU del N64 al azar y cada vez que lo juegues lo harás en una nueva pista.

Nintendo

Pilotwings 64

De este juego sólo se podría decir una cosa: ¡Es extraordinario! Tal vez por el historial de la gente que estuvo detrás de este juego (Paradigm Sim.) uno creería que este título sólo está hecho para lucir el potencial del N64, pero además de eso (que lo lograron muy bien) este es un juego bastante divertido, cosa que suena difícil tomando en cuenta que al final es como un simulador. Pilotwings 64 cuenta con una gran variedad de misiones a cumplir, 6 diferentes personajes a escoger y 3 diferentes aparatos voladores para cumplir las diferentes misiones que te son asignadas.

Al principio verás que este juego es muy parecido al primero, pues en tus primeras misiones tendrás que aprender a volar ya sea el Hangglider, el Gyrocopter o el Rocketbelt y para eso deberás volar a través de anillos y después aterrizar en un sitio indicado. Si lo haces bien podrás ir avanzando y tus misiones irán adquiriendo más complejidad y también

podrás participar en misiones especiales como las de tomar fotos aéreas de eventos especiales o simplemente entrar a diferentes niveles de Bonus como son paracaidismo, el hombre bala y otros que irás descubriendo.

Definitivamente lo mejor de Pilotwings 64 es que todos los escenarios que explorarás realmente existen y los podrás ver desde cualquier punto de vista y cada que lo juegues y se te ocurra una nueva loquera la podrás realizar, como pasarte debajo de los puentes, entrar a algunos hangares que sólo parecían de adorno, pararte en la punta de altos edificios... en fin, todo lo que se te ocurra lo podrás hacer y lo mejor es que durante estos viajes también podrás cambiar la perspectiva de vista con el grupo de 4 botones llamados "C Button Unit" para apreciar el paisaje en su máximo esplendor. Al igual que en el primer juego, tus misiones se realizan en diferentes áreas de la Unión Americana y estas áreas a su vez se dividen en subáreas en las que tendrás que realizar tus misiones, pero como dijimos anteriormente aquí te puedes mover libremente, lo que te permitirá explorar toda la isla con diferentes implementos.

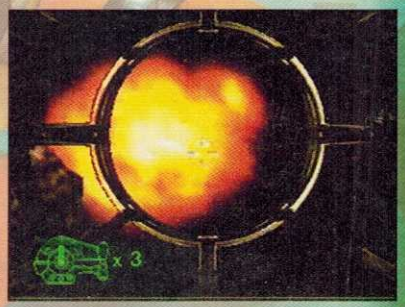
En cualquiera de las misiones podrás cambiar "tu vista" para poder apreciar los detalles de los escenarios.

Aunque no hayas jugado el primer PW o si lo jugaste y no te gustó te recomendamos que le eches un ojo a este juego, ya que si por lo menos no te sorprende la trama, estamos seguros que los gráficos sí lo harán.

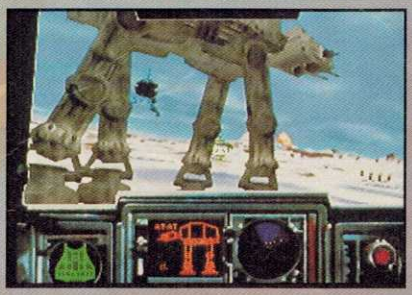
Nintendo

Shadows of the Empire

Este es uno de los primeros juegos que podrás disfrutar cuando salga a la venta el Nintendo 64 y déjanos decirte que así como Super Mario 64 y Pilotwings este juego es extraordinario y utiliza muchas de las capacidades técnicas del N64.

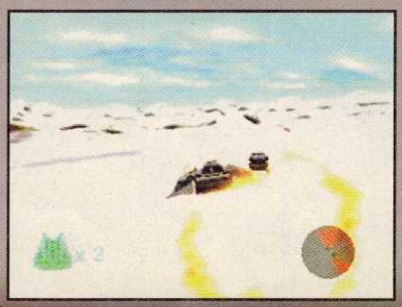


Al igual que en la novela del mismo nombre, aquí tú controlas a un mercenario contratado por los rebeldes, quien a cada momento se va metiendo en más problemas con el Imperio.



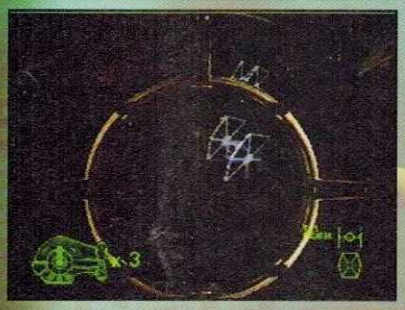
El próximo E3 se llevará a cabo en la ciudad de Atlanta, esto para aprovechar las instalaciones olímpicas, pues son más grandes que las de Los Angeles.

Este título programado por Lucas Arts (quién mejor para hacer algo de Star Wars) maneja diferentes estilos juego que van desde luchas en naves contra gigantescos robots hasta escenas tipo Doom en las que te ayudas con un cohete a tu espalda para volar y llegar a lugares que parecen inaccesibles.



En el modo de juego tipo Doom (además de hacer los movimientos clásicos que se hacen en este estilo de juegos) también puedes saltar, agacharte, cambiar la perspectiva y ver hacia arriba lo que lo hace un poco más complejo, además de que los personajes que te atacarán están creados a base polígonos, lo que les da un "Look" más realista.

Para poder cubrir la demanda que Nintendo espera del N64, este sistema se venderá hasta en las tiendas de abarrotes "Lawson" en Junio 23 allá en Japón.

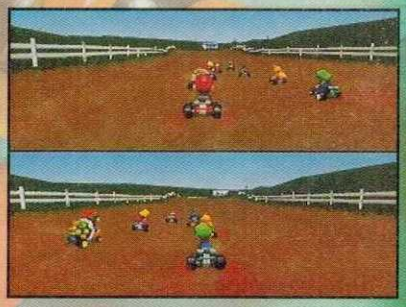


El control del juego es excelente, pues te acostumbras inmediatamente al 3D Stick, la música también es muy buena y los gráficos son de primera, como te podrás dar cuenta por las fotos. No cabe duda que este juego lo debes conocer en cuanto salga, te aseguramos que no te vas a arrepentir.

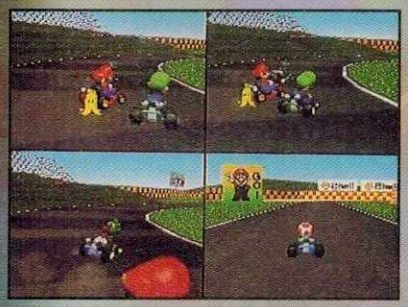
Nintendo

Super Mario Kart R

Este juego fue otro de los grandes ausentes pues se creía que ya estaría listo para este evento, pero al parecer todavía hubo algo que no convenció a la gente de Nintendo por lo cual no fue mostrado.



De cualquier forma pudimos ver que este título ya está algo avanzado y que en él participan nuevos personajes como Wario o Kanek (de Yoshi´s Island), también pueden jugar hasta cuatro personas en forma simultánea y que como en el primer juego, podrás tomar algunos Items que te servirán para atacar a tu rival más cercano.



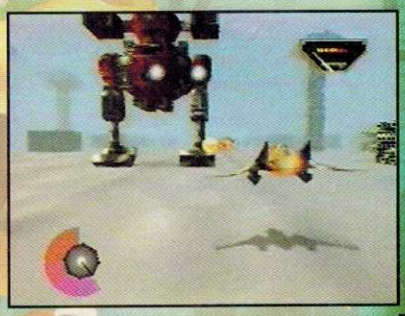
Como en otros juegos para este sistema, tendrás la posibilidad de cambiar las vistas y así escoger alguna que más te acomode. En este juego corres en diferentes circuitos en los cuales habrá muchas sorpresas.

Nintendo

Star Fox 64

Este juego también está aún en fases preeliminares de programación pero con lo poco que han mostrado nos podemos ir dando una idea de qué tan bueno va a quedar.

En Star Fox 64 tenemos de vuelta a todo el equipo de Fox McCloud, quien deberá luchar contra un enemigo aún no anunciado (¿Andross, quizá?). Los gráficos de este juego son excelentes así como la acción; en un demo que se mostró, pudimos ver cómo atacas a un enemigo y te pasas de largo para después dar un giro y regresar a atacarlo. Otra cosa que se mostró es que ahora, al parecer, tu nave podrá cambiar de forma y transformarse en un tanque para atacar a tus enemigos del aire desde la tierra.



Este es otro juego que estaremos esperando impacientemente, a pesar de que con los juegos que salgan antes nos mantendremos ocupados por un buen rato.

Nintendo

Wave Race 64

Algo que nos sacó mucho de onda fue el gran cambio que sufrió este juego de lo que vimos en el Shoshinkai a lo que se presentó aquí. ¿Qué a caso este juego no era de lanchas que corrían por canales y tubos y que además esquivaban puentes para evitar colisionarse con ellos? Pues si, eso era pero al parecer al Sr. Miyamoto se le ocurrió cambiar el formato y ahora en lugar de manejar lanchas, conduces motos acuáticas y no es por canales, sino por el mar pero con un camino indicado con boyas y todas esas cosas.

Bueno, pero con todo lo que escribimos anteriormente parecería que no estamos felices con el resultado lo que es incorrecto, ya que este juego es un título de carreras bastante emocionante para 1 ó 2 personas simultáneas (lo que se comenta es que tal vez se esté guardando el formato de carreras para un juego más apropiado, tal vez F-Zero 64).

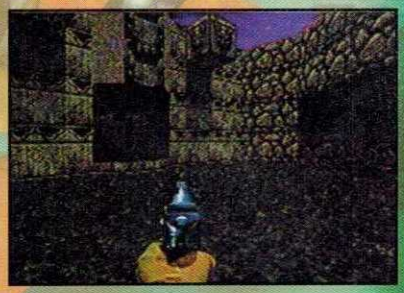
De cualquier forma este es un juego muy entretenido, con una movilidad excelente gracias al 3-D Stick y quizá lo mejor del juego es el efecto tan realista que tiene el

agua y que sólo hasta que lo veas en movimiento lo podrás entender.
A grandes rasgos te podemos decir que en este juego tu compites contra otras personas en carreras de motos acuáticas, tu misión es llegar a la meta pero como es de imaginar, lo tienes que hacer antes que tus rivales y librando las boyas por la parte indicada. En este juego te tendrás que acostumbrar a jugarlo a alta velocidad ya que si comienzas a ir lento, tu moto pierde resistencia contra el agua y terminas por caerte de ella; también si vas rápido podrás aprovechar las olas que se forman por los movimientos de tus contrincantes y podrás saltar, lo que te da cierta ventaja sobre ellos. Como otros juegos de este sistema con los botones de visión puedes cambiar la perspectiva en la que ves el juego, obteniendo así resultados (y choques, al perder la visión) interesantes.
Ahora resta esperar qué tanto será mejorado este juego y si el Sr. Miyamoto cumple su "amenaza" de dedicarle mucho tiempo a este título seguramente será de los mejores juegos, pero habrá que esperar.

Nintendo

Uno de los primeros licenciatarios (de los considerados "Thrid Party") es Williams. Ellos dan la impresión de no tener algún problema para programar juegos para el N64 pues ya preparan bastantes para este sistema, a continuación veremos algunos de ellos.

Doom 64

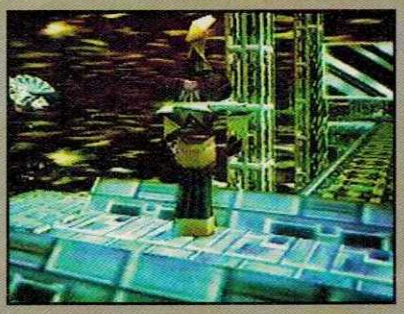


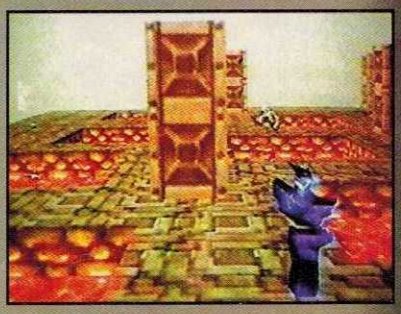
Aunque no estuvo en exhibición este juego, se mostraron algunos de los niveles que llevan programados y la verdad es que se ve bastante bien.
Básicamente el modo de juego es igual al de cualquier Doom donde avanzas por diferentes niveles en perspectiva de primera persona, en tu camino vas encontrando diferentes tipos de armas así como diferentes tipos de enemigos.

Los gráficos de este juego son extraordinarios; sí, aún mejores que los del último Doom que saldrá para computadora. Este es otro de los juegos que demostrarán el poderío del sistema con esta versión especial programada especialmente para el N64, ya que será muy fácil encontrar puntos de comparación pues este juego existe en una gran cantidad de sistemas.

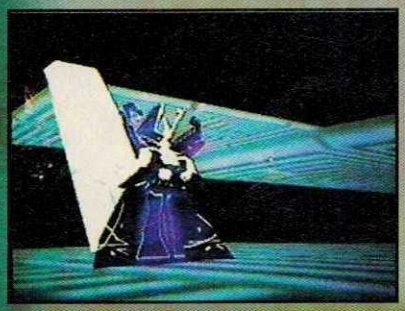
Williams

Freak Boy





Este juego está siendo creado por una subdivisión de Virgin llamada Burst, así que esperamos no te confundas si algunas vez mencionamos a cualquiera de los dos desarrolladores.



En este juego controlas a un ser de otro planeta que tiene que luchar para poder rescatar a los de su misma raza quienes han sido

capturados por unos seres conocidos como los ZoS. Para hacerlo, nuestro héroe (Freak Boy) tiene la habilidad de absorber algunos de los residuos de armas que encuentre a su paso, para así cambiar la forma de su cuerpo y por lo tanto la forma de sus ataques.
Este juego al igual que Super Mario 64, te permite explorar diferentes mundos, los cuales podrás ver desde diferentes puntos de vista cada vez que los juegues.

Virgin Interactive Entertainment

Mission: Impossible

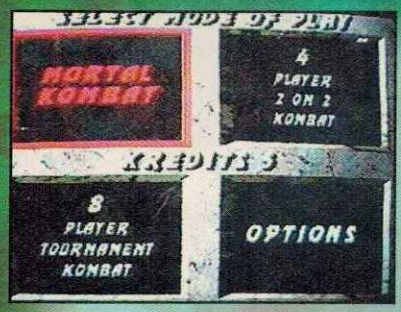
El primer juego de Ocean para el Nintendo 64 tenía que estar basado en una película, si no, no sería realmente de Ocean.
Próximamente podremos ver la adaptación de este filme en un juego que tiene la misma acción, emoción, efectos especiales y escenarios de la película en un juego para el N64. Poco ha dicho la gente de Ocean acerca de este juego, pero se sabe que muchas de las acciones que hace el héroe en la película tú también las tendrás que hacer en el juego, para evitar ser eliminado. En cuanto tengamos más información te la haremos llegar.

Ocen

Mortal Kombat 64

Y aunque no lo creas, ya se está preparando un juego en 2D para el Nintendo 64 y este juego pertenece a la famosísima serie de Mortal Kombat.
A simple vista éste parece ser un típico juego muy al estilo de MK, pero no es así, ya que la característica principal de este título es que reúne a todos los personajes que han aparecido en los 4 juegos que se han hecho de MK (Todos menos Jonnhy Cage quien parece que les hizo algo bastante feo a los programadores de Williams para ya no ser tomado en cuenta, aún para este juego). Cada personaje aparece en su versión más reciente, así que verás que casi todos son los personajes, pero en sus apariciones en el MK 3 y el MK Ultimate; quizá los únicos que desentonan un poco son Baraka y Rayden quienes vienen directamente del MK II.

Ya que estamos hablando de estos personajes te diremos que la mecánica de este juego es la misma (al parecer) que se usa en el MK Ultimate, así que los peleadores pueden correr y ejecutar combos en secuencia pero... ¿Y qué onda con estos dos personajes que no tienen "Frames" para correr?, pues en la versión que vimos, la solución fue simplemente hacerlos caminar más rápido y para los combos en cadena fue que ejecutaran diferentes golpes y patadas ya existentes, esto cumplía con su cometido, pero la animación se veía un tanto cortada.



Los modos de juego también vienen del MKU, así que veremos batallas de historia, de VS. de equipos de 2 y torneo de 8. También están los Mortal Kodes pero aquí encontraremos nuevas funciones para ellos.
Otra característica del juego, es que podrás jugar en varios escenarios sacados de las 4 versiones de la serie, lo cual se ve bastante curioso.

Muchos de los personajes que se consideraban secretos en el MK3 Ultimate como Jade, Rain o Noob Saboit, se podrán escoger desde el principio, pero además de ellos se dice que este juego contará con la presencia de algunos personajes escondidos (¿quién dice que no son los mismos personajes pero en su versión de la 2a. o hasta 1a. parte?), poderes especiales que nunca fueron incluídos en las versiones finales del juego (como un movimiento de Baraka en el que extendía los brazos y se ponía a dar vueltas)
Este juego seguramente será del agrado de todos los Fans de la serie MK ya que se cumple uno de los sueños dorados: el que se pueda hacer pelear a todos los personajes aunque estos se hayan quedado en los primeros juegos. Referente a los jefes no se dijo mucho, pero no dudes ni por un momento encontrarte a personajes como Kintaro o Goro.

Williams

Robotech Crystal Dream

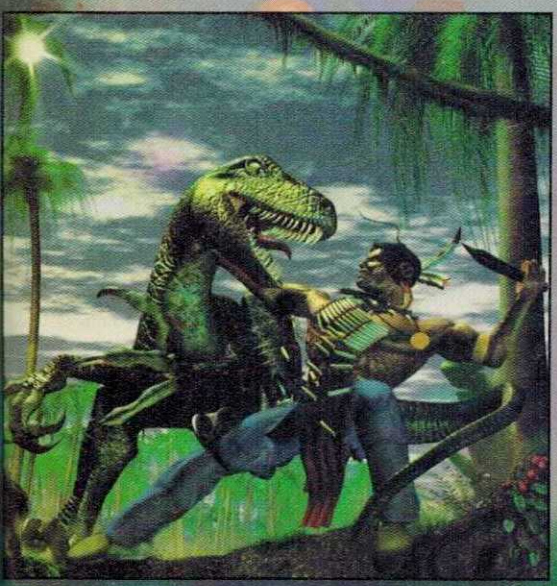
GameTek prepara uno de los juegos más esperados por la gran cantidad de Fans que tiene esta serie en este continente (incluyendo nuestro país, claro está).

Este juego está basado en una historia aparte, escrita especialmente para el juego en la que el jugador (Tú) debe luchar de nueva cuenta contra los Zentraedis, para eso cuentas con un poderoso Varitech que puede asumir tres distintas formas de ataque. A lo largo de tu misión recibirás la ayuda y consejos de personajes famosos de la serie animada como Rick Hunter y Max Sterling.
Aunque no lo pudimos ver en el Show, la gente de GameTek dice que este juego es bastante bueno y que aprovecha muchas de las funciones del N64; habrá que ver para creer.

GameTek

Turok

Este otro juego fue (también) de los primeros que se anunciaron para el Nintendo 64 y al parecer estará listo para la salida de este sistema en América.



Tal como lo indica el título del juego, aquí controlarás a Turok, quien tendrá que luchar contra Bionosaurios creados por "The Campaigner" para evitar que puedan poseer un aparato que controla el tiempo llamado "Chronosceptor".

Este juego es muy del estilo de juego de Doom, donde se maneja una vista de "primera persona", también podrás atacar a tus enemigos con diferentes tipos de armas que te encontrarás en el camino.
A pesar de contar con sólo 9 niveles, (que están divididos en 3 episodios) la gente de Acclaim dice que este título es bastante largo y que mantendrá a los jugadores ocupados por un buen rato.

Acclaim

Wayne Gretzky Hockey

Este juego que originalmente iba a ser lanzado por Time Warner ahora será comercializado por Williams.
A pesar de tener el nombre de una leyenda del Hockey sobre hielo, Gretzky no es la única figura que aparece en este juego, pues aquí podrás encontrar a todos los jugadores y equipos de la NHL, detalle que lo hace más interesante.

Los jugadores representados en este juego se ven muy bien, pues están creados a base de modelos con poliígonos, que con una buena captura de movimiento, los hace verse muy reales. Al igual que con este duro deporte las reglas son muy relajadas, lo que te permitirá darle un "estatequieto" a algún rival para sacarlo de la jugada.

Para poder decir con todo orgullo que este juego es para el Nintendo 64 aprovecha dos de las funciones más conocidas hasta el momento: la de poder cambiar la perspectiva de "la cámara" mientras juegas y la de que puedan jugar hasta 4 personas al mismo tiempo.

Williams

Además de todos los juegos mencionados anteriormente para el Nintendo 64 hay licenciatarios que han anunciado otros juegos (de algunos de ellos ya has de estar enterado).

Juego	Compañía
FIFA 96	Electronic Arts
Monster Dunk	Mindscape Inc.
NBA Hang Time	Williams
Silicon Valley	BMG Entertainment
Tetrisphear	Nintendo
Ultra Descent	Interplay
Ultra Combat	GT Interactive Software
War Gods	Williams

Si eres observador, en este momento te estarás preguntando ¿Y qué onda con el juego que iba a hacer Sierra on Line y el de Spectrum Holobyte? Bueno, pues según nos enteramos, a la gente de Nintendo no les gustó mucho el trabajo que estaba haciendo esta compañía, pues no aprovechaba el potencial del N64 y sólo tenían planeado hacerlo como la versión de la computadora (algo así como la de la foto) y al parecer el juego de Top Gun de Spectrum Holobyte corría con la misma suerte. Aunque estos proyectos están congelados por el momento, no se descarta que puedan salir en un futuro.

Eso fué todo... por ahora

el taller de LUIGI

UNICO CENTRO

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo®

WORLD CLASS SERVICE

AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA

REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS

- Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
- No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
- Si presentas tu nota de compra y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
- De provincia llámanos por teléfono o manda tuequipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo.
- Reparamos sólo productos originales.

Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:

HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-90-20

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

1 SUPER MARIO RPG

Tal como era de esperarse, este juego se mantiene en el primer lugar de popularidad este mes. ¿Has encontrado algún Item, evento o cualquier cosa que no venga en el reporte de este número? Si es así, no dudes en mandarnosla para que la podamos incluir con tú nombre. Tomar el Item que se ve en la foto sólo te sirve para obtener un Hongo.

2 TOY STORY

Tal vez sea por la poca variedad de juegos que han salido en el último par de meses, que este juego se niega a abandonar esta lista, aunque además cabe aclarar que tiene lo suyo, lo que también influye en que no desaparezca. Si seguimos recibiendo preguntas de este juego daremos algunos tips para pasar las partes difíciles en próximos números.

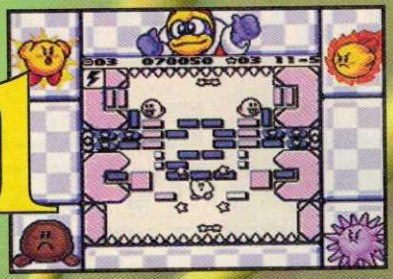
3 FINAL FIGHT 3

Nosotros tampoco sabemos qué fue lo que pasó aquí pero este juego ya estaba a punto de salir de la lista de los grandes y de repente regresa a los 3 primeros lugares de popularidad. Ya que estamos aquí aprovechamos para corregir un pequeño error que tuvimos en el análisis de este juego: El súper de Guy se marca de la siguiente manera

4.- EARTHWORM JIM 2
5.- POWER PIGGS OF THE DARK AGE
6.- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO WORLD 2
7.- REVOLUTION X
8.- PREHISTORIK MAN
9.- FIFA 96
10.- MEGA MAN X3

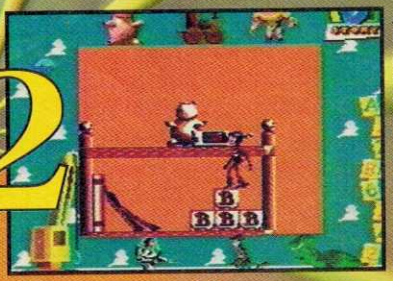
GAME BOY

1 KIRBY'S BLOCK BALL



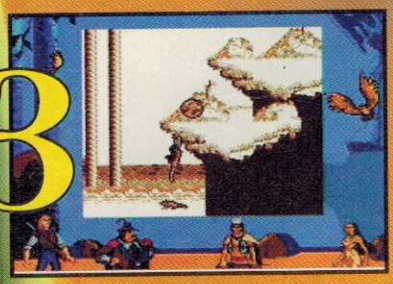
Quizá lo que hace divertido a este juego es que está basado en un clásico título, pero al que le han sido agregados muchos poderes, escenarios de juego y muchas cosas más. Si quieres saber mas de este juego te recomendamos echarle un ojo al análisis que viene en este número y no lo que viene en el reporte del E3 porque ahí decimos lo mismo que aquí (¡qué cínicos!).

2 TOY STORY



Aquí tenemos otro juego de Disney en los tres primeros lugares de popularidad. Lo malo de hacer reportes de eventos como el del E3 (que viene en este número) es que te quemas lo que vas a decir de un juego (como en el caso anterior). De cualquier forma podemos decir que este juego es bueno aunque no excepcional.

3 POCAHONTAS



No entendemos cómo es que un juego que se supone está enfocado a videojugadoras de poca edad y de una compañía como Disney, pueda ser tan lento y con problemas a resolver un poco complicados, pero al parecer eso no impide que aún se mantenga entre los tres primeros lugares de este mes. ¡Así es esto!.

4.- COLLEGE SLAM
5.- PREHISTORIK MAN
6.- KILLER INSTINCT
7.- MORTAL KOMBAT 3
8.- TETRIS BLAST
9.- VEGAS STAKES
10.- DEFENDER / JOUST

CLASICOS NINTENDO

1 F-ZERO SNES

Desde que se anunció en este E3 que este juego es uno de los que próximamente será llevado al Nintendo 64, nos hemos dedicado a jugarlo por algún tiempo en la revista para recordarlo. Ahora nuestra esperanza es que este título nos sorprenda como lo hizo en su época (cosa que es muy probable).

2 MORTAL KOMBAT II SNES

Como pudiste enterarte en el reporte del E3, Williams prepara un juego muy especial para el N64, así que los fans de la serie han de estar más que complacidos con todo lo que van a encontrar en este juego, lo único que esperamos nosotros (aparte de que les quede bien) es que no tenga tantos bugs como los han tenido todos los MK para el SNES y en especial éste.

3 MEGA MAN VI NES

Seguramente muchos de los Fans de este personaje azul han de estar esperando ver un juego para el Nintendo 64 y déjanos decirte que no son los únicos, ya que también a nostros nos gustaría ver un juego de Megaman para el N64, pero hasta el momento la posición de Capcom aún no está muy definida (aunque muchos dicen que están interesados en hacer un Street Fighter de 64 bit, pero será cosa de esperar...)

4.- SUPER MARIO KART SNES

5.- KIRBY'S DREAM LAND GB

6.- SUPER METROID SNES

7.- FINAL FANTASY III SNES

8.- DONKEY KONG COUNTRY SNES

9.- TETRIS GB

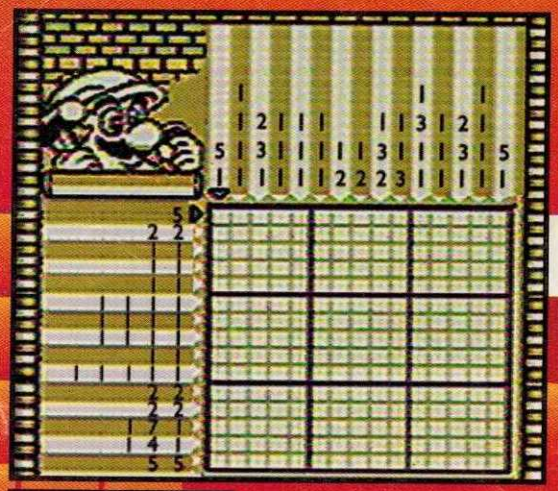
10.- STREET FIGHTER II TURBO SNES

11.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SNES

Retos

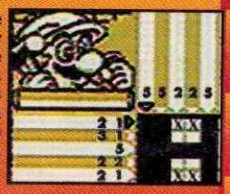
Mario's Picross

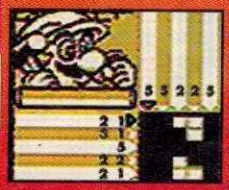
Bueno, este mes tenemos un reto más basado en algún personaje de Nintendo; este reto también está algo complejo y lo envía Luis Alfonso López Castillo de Reynosa, Tamaulipas.
Recuerden lo que mencionamos en nuestro número anterior a cerca de que los retos que envíen deben tener el mismo tamaño que el cuadro de abajo. También les pedimos que los revisen bien y que nos manden la respuesta (porque luego Gus no los puede resolver...)



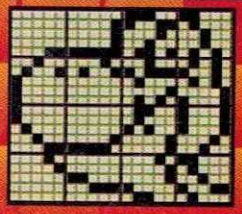
INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de numeros horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Junio

KOOPA TROOPA

(Solución en el número de Agosto)

Novedades

CAPCOM PREPARA TRES JUEGOS DE ARCADIA

Ahora en el Extra, Capcom acapara el espacio, ya que hay nuevos títulos de esta compañía que hace ya varios años programaba toda clase de videojuegos y parece que ahora va retomando esa política. Para empezar, Capcom lanzará 3 juegos de Arcadia, el primero es Red Earth, aquí la historia se desarrolla en el año de 13XX (típico de Capcom) cuando una fuerza maligna desconocida se apoderó del reino de Savalia, el juego cuenta con varios personajes, Leo con cuerpo de bestia que fue lanzado por los invasores; Kenji, el líder de los Shinobi que haría cualquier cosa por su Shogun Naosuke ¿o no?; Mai Ling, joven diestra en las artes marciales.
Tessa una hechicera con poderes muy especiales.
Al parecer el juego tiene rasgos del estilo de Dungeons & Dragons, pero a ciencia cierta no podemos confirmarte este dato.

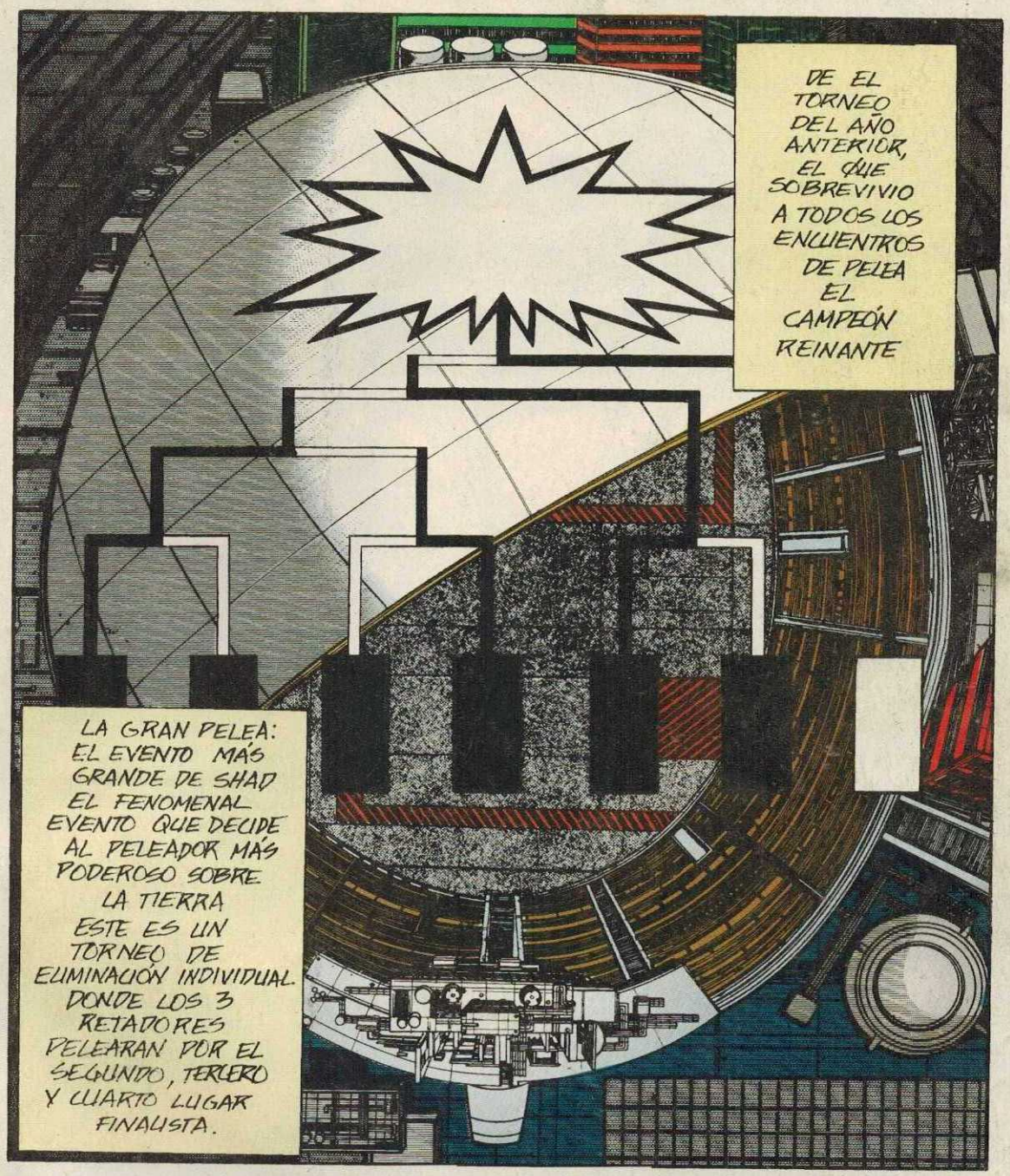
El otro juego de Capcom se llama Star Gladiator y tal vez para cuando estés leyendo esto ya haya algunos juegos de prueba en México, este título es de pelea con gráficas poligonales (algo en lo que Capcom comienza a incursionar) y como puedes apreciar en las fotos, los ambientes son en 3D.
La misión de este juego es sencilla: "Salvar a la Tierra" de las fuerzas del Cuarto Imperio. Los personajes son Hayato, un guerrero con agilidad sorprendente. June, que busca vengar la muerte de sus padres; Saturn, peleador que está al servicio de Fuerza Unida. Gomof, es un corpulento leñador que lucha por preservar los bosques. Gerelt un asesino chantajeado por Bilstein; Rimgal un ser semitransformado en dinosaurio.
Zelkin, un peleador ordinario del planeta llamado Clonedyke. Vector un poderoso robot que tiene por misión destruir la raza humana.
Gore, un ser demoniaco que juega con los humanos.
Y como te podrás imaginar Blistein es el poderoso jefe final.
Como ves, este es un juego con sorprendentes efectos 3D incluyendo transparencias, luces y reflejos. Además de una animación fluída.

Y el tercer y último de estos títulos de Capcom es el Super Puzzle Fighter II X, que es el nombre japonés (tal vez puede cambiar) que como su nombre lo indica es un juego "rompecabezas" en donde se combinan algunos personajes de sus éxitos Street Fighter Zero 2, Night Warriors y Cyberbots, los gráficos cambiaron, ya que ahora tienen apariencia de niños y para que te vayas imaginando cómo está la cosa en el juego, aparecen Ryu, Ken, Chun Li, Dan, Akuma y Sakura (obviamente de Street Fighter Zero 2), Morrigan, Felicia, Hseinko y Donovan (de Night Warriors) y Devilott del juego Cyberbots, que fue poco conocido en México.

En el juego van cayendo gemas que puedes rotar con los botones y controlar su caída con la palanca, obviamente pierdes cuando se llena la pantalla de gemas.
Hay gemas normales y otras explosivas, si juntas dos del mismo color, las destruyes, es mejor si juntas dos o más gemas normales antes de destruirlas y será más poderoso. También puedes juntar dos gemas explosivas del mismo color para destruirlas, además puedes crear (gemas) explosivas al juntar normales en forma angular y crear también gemas de poder tan grande como puedas y si destruyes varias (gemas de poder) en una reacción en cadena es un super combo.
Hay otras gemas llamadas Arcoiris, que al juntarlas con otra de "X" color, todas las de ese mismo color desaparecerán, seguramente esta gema será tu salvación en momentos críticos.
Como verás, este juego es para peleadores que quieran ejercitar la materia gris.

Ahora vamos a robarnos este pequeño espacio para dar unos trucos de Street Fighter Zero 2, para seleccionar la pose ganadora, sólo mantén presionado Start y uno de los botones de ataque.

Y si quieres jugar con Evil Ryu, coloca el cursor en la cara de Ryu, presiona Start por un segundo, después coloca el cursor en Adon, Akuma, Adon y Ryu; presiona y mantén Start y presiona patada o golpe.
Hay otros dos trucos, pero te los diremos en el siguiente número.

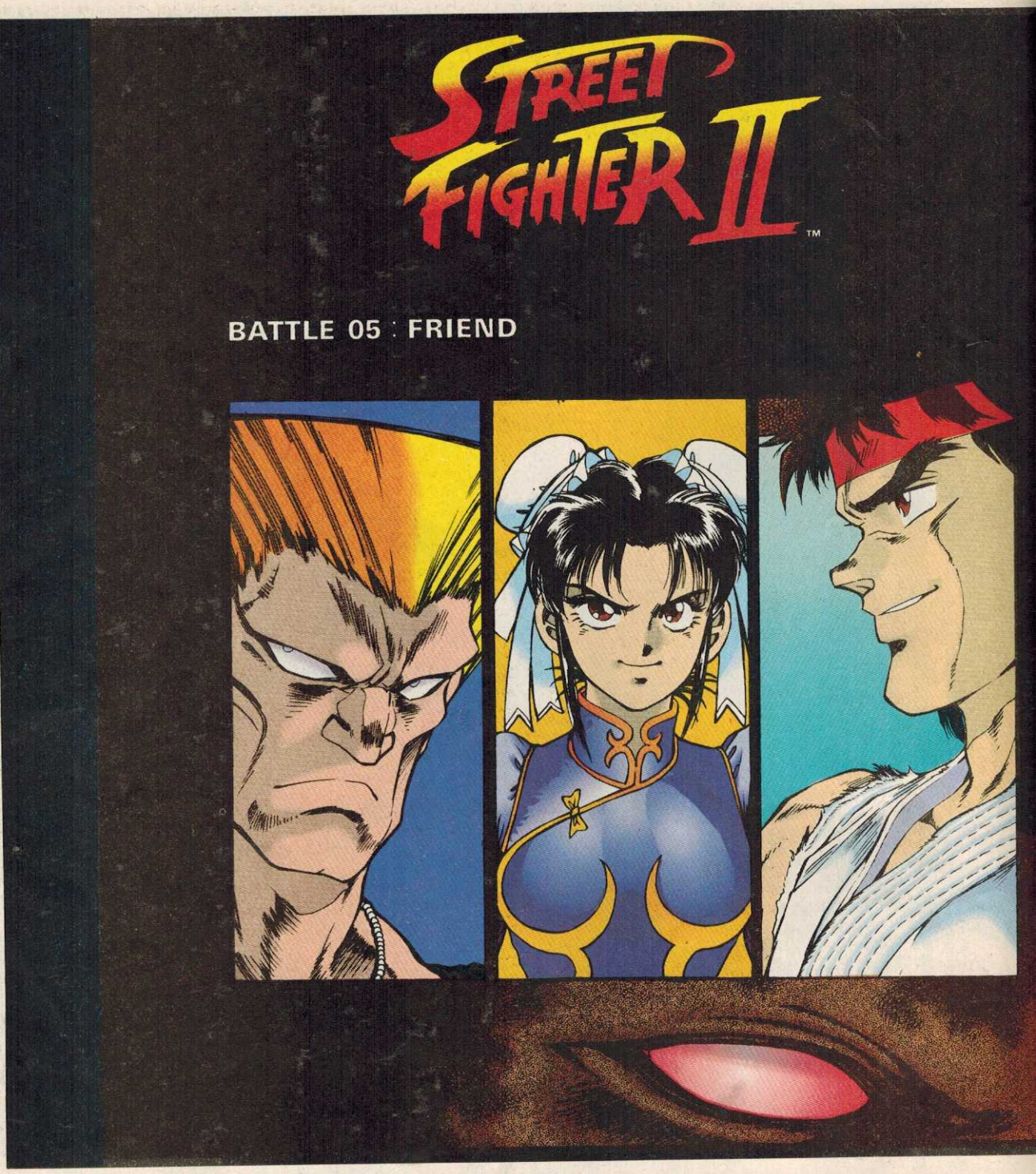


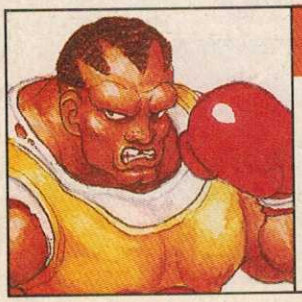
Sus principales ventajas son su increíble velocidad y técnicas como el impresionante Spinning bid Kick (Whirlwind Kick). Ha estado estudiando Kenpo Chino con su padre desde la infancia y es una experta, pero también tiene una personalidad muy femenina.

Fecha de nacimiento: 3-1-68
Altura: 1.72 mts.
Peso:
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Las crepas y Los Aerobics
Odios: M. Bison

STREET FIGHTER II™

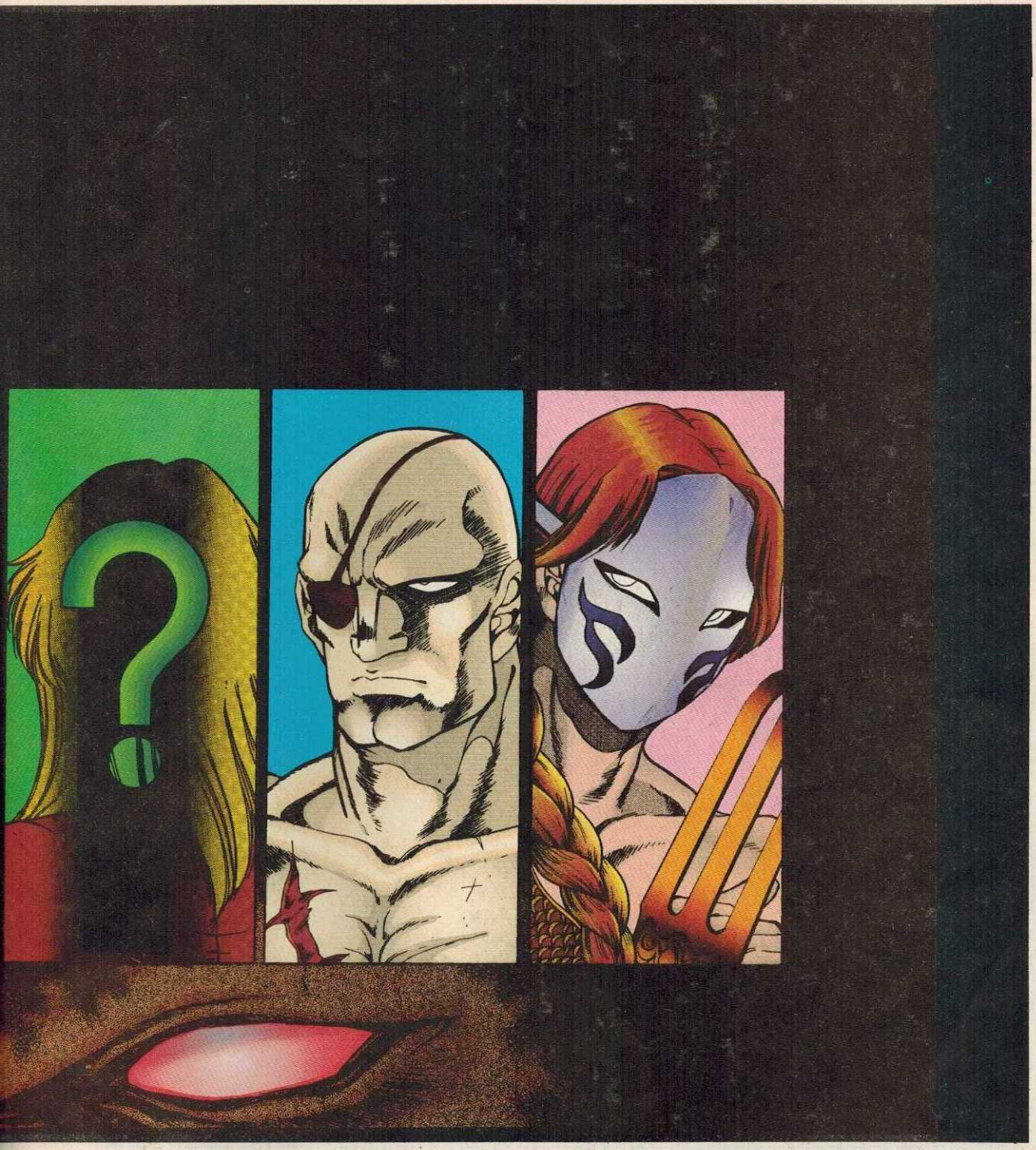
BATTLE 05 : FRIEND





BALROG

Un campeón boxeador de peso completo, Balrog fue expulsado de las peleas profesionales después de ignorar las reglas del ring. Peligroso y agresivo, Balrog ahora arma grandes peloteras en las calles de Shad. En la pelea, Balrog apoya la teoría de quien pega más fuerte gana.



Por esto, él puede ser fácilmente anti-elegante, pero pocos peleadores tienen fuerza y tenacidad. El pertenece al Cartel de Shadowlaw como uno de los 4 reyes, pero la falta de entrenamiento lo ha hecho venirse abajo y ahora es considerado inferior a los otros.

Fecha de nacimiento: 9-4-68
Altura: 1.98 mts.
Peso: 113.400 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Pelear y jugar por dinero
Odios: Perder y el Rap

Su nombre era...

KEN!

KEN!?

VEGA

Vega es uno de los 4 reyes de Shadoll. De sangre noble, se considera un AESTHETIC y es muy estricto con su evaluación de belleza y arte. Vega ha combinado satisfactoriamente el viejo arte del Kumai japonés estilo Ninjitsu con su herencia española como matador para crear una pelea estilo ecléctico.

El resultado es un hermoso y mortal ballet por el cual Vega ha obtenido el sobrenombre de el Ninja Español. Sus mejores ataques son el uso de las garras en el ataque Flying Barcelona Attack (Rolling Claw) y el Izuna Drop (Fence Climb). El siente una atracción especial por Chun-Li

Fecha de nacimiento: 1-27-67
Altura: 1.87 mts.
Peso: 80.740 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones: Lo hermoso, él mismo
Odios: Lo feo

CONSIDERATE COMO EL SEGUNDO TONTO EN ESTE TEMPLO.

MUY BIEN HAZLE COMO QUIERAS, YO NO TE ENSEÑARÉ; OBSERVA SI QUIERES APRENDER.

SI SEÑOR!

HUH?

SAGAT

Peleador de Tailandia, Sagat es el maestro del boxeo Thaikick. Como el brazo derecho de M. Bison, es el segundo peleador de la calle más temido dentro de la Organización Shadowlaw. En una lucha desesperada contra Ryu, él le dió el Sho-ryu-ken de Ryu (Golpe de Dragón) en el pecho y aún le quedan las

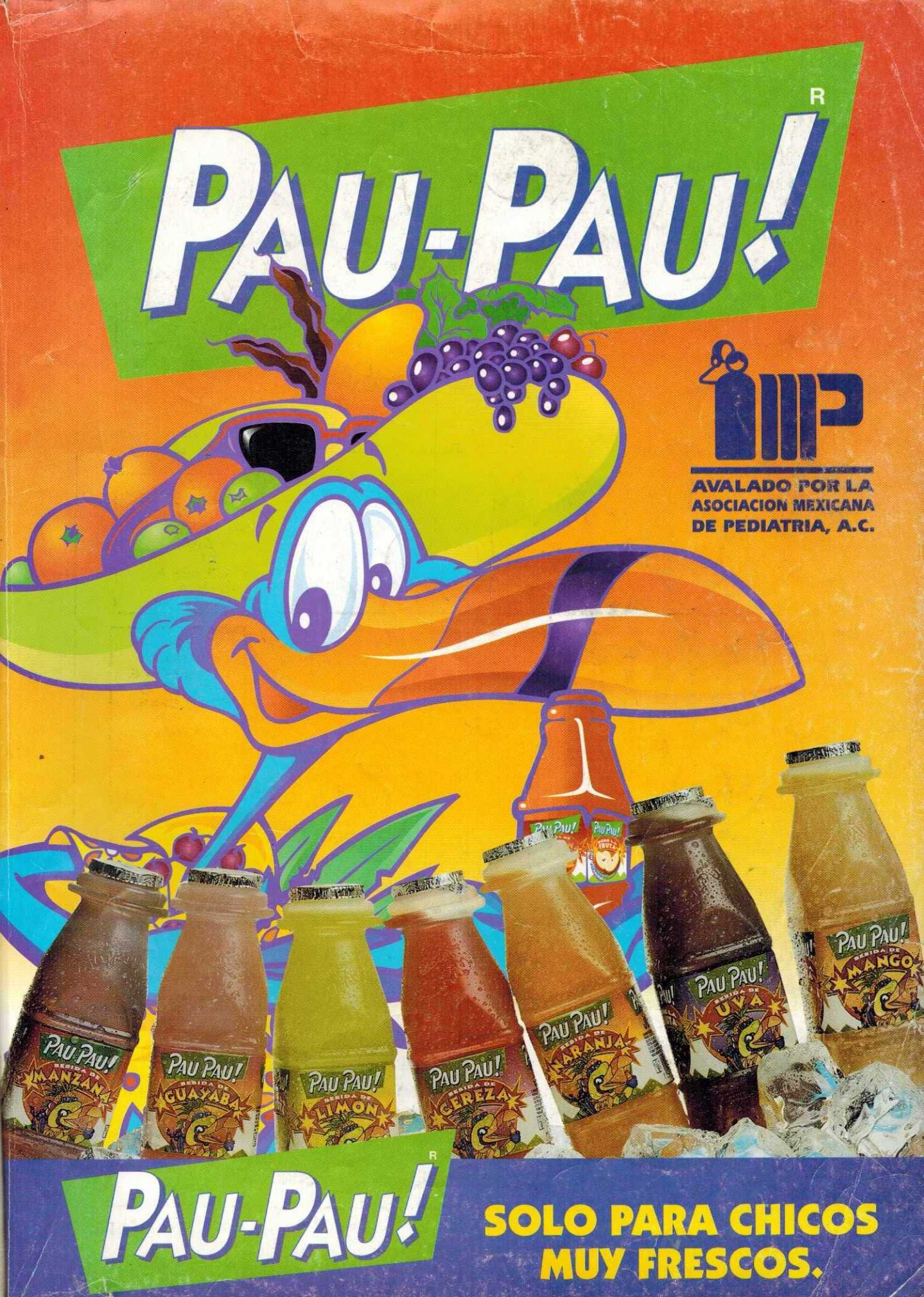
cicatrices. El se sometió a un tormentoso entrenamiento, aumentando sus rodillas y codos y desarrolló una técnica única en patada boxistica. El es un hombre misterioso, cuyo estilo de pelea es temido, se muestra indiferente todo el tiempo.

Fecha de nacimiento: 7-2-55
Altura: 2.26 mts.
Peso: 137.440 kg
Tipo de Sangre: B
Aficiones: Los oponentes fuertes
Odios: El golpe del Dragón

M. BISON

Nunca ha habido un hombre más encerrado en secreto que M. Bison. Durante los 2 últimos años M.Bison ha sido el campeón de la Gran Pelea Anual de Shad de peleadores de la calle. Públicamente él sostuvo el título de "Protector de la Paz" en Shad. Cada que él salía a dirigir el Shadowlaw,

Continuará


PAU-PAU!
R
AVALADO POR LA
ASOCIACION MEXICANA
DE PEDIATRIA, A.C.
PAU PAU!
MANZANA
PAU PAU!
GUAYABA
PAU PAU!
LIMON
PAU PAU!
CEREZA
PAU PAU!
NARANJA
PAU PAU!
UVA
PAU PAU!
MANGO
PAU-PAU!
R
SOLO PARA CHICOS
MUY FRESCOS.

Nestlé®

Quik®

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO

Ya tienes 3 de las 5 palabras secretas, busca las 2 últimas en el próximo anuncio. Recuerda que sólo tú podrás ayudar al conejo Quik y a sus amigos a escapar de los marcianos.

TOMALO CON LECHE